EKİM 1988

(KDV DAHİL) 3500 TL

Sizin AMSTRAD

Game Test
Out Run

Video Digitiser

Yazalım & Görelim

CPC...PCW...PC...CPC...PCW...PCW...PC...CPC...PCW

AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

Sanderson

Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMCİ VE PRİNTER.

Amstrad PCW'ler size bu olanağı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağlamıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi?

Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

PCW 8256: 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

PCW 8512: 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

YENİ PCW 9512: 512 KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No. 81-83. FINDIKLI - İSTANBUL TEL. 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR

SURVIVE TO BECOME A CAPTAIN

KONAMI

COMBAT SCHOOL

7 GRUELLING EVENTS PLUS A PENALTY STAGE

ASSAULT

FIRING

IRON MAN

FIRING

ARM

FIRING

FIGHT

CHIN-UPS

Sizin **AMSTRAD** EKİM 1988

İçindekiler

GENEL

06 **HABERLER**
Bilgisayarınız ile ilgili yenilikler ve gelişmeler

12 **TEKNİK**
Amstrad CPC serisi nasıl çalışır? Ana elemanların işlevleri.

16 **PROBLEMLER**
Amstrad kullanıcılarının karşılaştığı çeşitli problemler ve Sizin AMSTRAD'dan çözümler.

17 **CRASH MODE**
Amstrad oyunları hakkında ilginç teklifler. Sonsuz yaşam, istediğiniz kadar hak, ekran seçme...

22 **OYUN LİSTESİ**
Ayın en çok satan ve beğenilen 20 oyununun sıralaması.

38 **MEKTUPLAR**
Okurlarımızdan gelen mektuplar ve mektuplara Sizin AMSTRAD tarafından verilen cevaplar.

TANITIM & RÖPORTAJ

20 **VIDI VİDEO DIGITISER**
Video veya video kameradan görüntü elde eden ve bu görüntülerin Amstrad'da kullanımını sağlayan ara elemanın tanıtımı.

26 **ÜNLÜ AMSTRAD'CILAR**
Bir Amstrad'kolik olan Zeki Alasya ile yapılan söyleşi.

39 **GAME TEST**
Yeni ve eski oyunların konuları ve detaylı özellikleri. Bu sayımızda

RENEGADE — WORLD GAMES
ASPHALT — PROHIBITION
GAME OVER — TAI-PAN
GREEN BERET — UCHI MATA
OUT RUN

KLİNİK

28 **CP/M NEDİR?**
CP/M işletim sistemi nedir ve sistemin sağladığı olanaklar.

35 **AUTOEXEC.BAT**
Sistem disketinizde yer alan AUTOEXEC.BAT dosyasının incelenmesi

PROGRAM

07 **YAZALIM & GÖRELİM**
Yazınca seveceğiniz ilginç programlar. Grafik, müzik ve kullanışlı ufak program listeleri.

23 **ROCK TO CPC**
Amstrad CPC ile Rock müziği. Güzel bir Rock müziğinin program listesi.

48 **ZİHİN JİMNASTİĞİ**
Zor ve oldukça beceri gerektiren ancak güzel bir oyun programı.

EĞİTİM & DİZİ

13 **BASIC KURSU**
Okurlarımıza Amstrad Basic'i öğretmeyi amaçlayan bir kurs. Bu sayımızda Basic'e başlangıç yer alıyor.

24 **MAKİNE DİLİ**
Makine dilini öğrenmek isteyen okurlarımız için sürekli yazı dizisi. İlk olarak Basic ile makine dilinin karşılaştırması ve konuya giriş.

30 **PCW LOCOSCRIPT**
PCW serisi bilgisayarların kelime işlemcisi 'LOCOSCRIPT' nasıl kullanılır. Bu sayımızda tanıtım ve avantajları.

36 **PC GEM'E GİRİŞ**
GEM yazılımının özellikleri ve getirdiği kolaylıklar. İlk olarak GEM ile yapılabilecekler.

İNCELEME

10 **ADVANCED ART STUDIO**
Rainbird'ün yeni versiyon programı 'Advanced Art Studio'nın özellikleri.

29 **PCW MALLARD BASIC**
Modern Basic Mallard'ın bazı özel durumlarının incelenmesi.

33 **PC 1512 GRAFİK**
PC 1512'in sahip olduğu grafik özelliklerin anlatımı ve ufak bir örnek

SEVGİLİ AMSTRAD KULLANICILARI

Biliyoruz ki hepiniz MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'ni tanıyorsunuz. Bir AMSTRAD kullanıcısı olarak ya MEMOREKS'e uğradınız ya da bir MEMOREKS ürününü satın aldınız. Üç yıldır AMSTRAD bilgisayar kullanıcılarına hizmet veren biz MEMOREKS'lilerde sizleri yakından tanıyoruz. Bize mektup yazan veya gelen binlerce kullanıcının sorunlarını ve isteklerini de biliyoruz.

Kullanıcıların en önemli sorunu AMSTRAD ile ilgili kaynak azlığı, ilk sorusu ise neden bir AMSTRAD dergisi olmadığı idi. Dergi denilince diğer bilgisayarlar örnek gösteriliyor ve AMSTRAD'ında bir dergisi olması gerektiği söyleniyordu. Bu beklenti bizi bir dergi hazırlığına yöneltti. Kullanıcının beklediği dergi nasıl olmalı idi? Kullanıcı ne istiyordu? Ayrıca iyi bilgisayarın, iyi bir dergisi olmalı idi. Bütün bunlar sıkı bir araştırma ve çalışma ile şimdi okuduğunuz dergiyi ortaya çıkardı. Kısacası, siz AMSTRAD kullanıcılarının da bir dergisi oldu. "SİZİN AMSTRAD"

Biz tüm AMSTRAD bilgisayarlarını içine alan ve kullanıcıların beklentilerine belli başlıklar altında yer veren bir içerik hazırladık. Bu içerik bir kaç sayı sonra okurlarımızın istekleri ve eleştirileri doğrultusunda kesin bir çizgiye kavuşacak. Okurlarımızla direkt olarak ilişki kurmayı amaçlayan ve okurlarımıza açık olan sayfalarımız var. Bu sayfaları okurlarımız dolduracak ve genişletecek. Ayrıca AMSTRAD bilgisayarlarına hizmet veren kişi ve kuruluşlarla da dergimiz direkt ilişki içerisinde olacaktır. Bu konuda amacımız hizmet veren kişi ve kuruluşlarla okurlarımızı bütünleştirmek olacaktır.

Dergimizin sizler için yararlı bir kaynak olacağına inanıyoruz.

Sad

MEMOREKS Dış Ticaret ve Bilgisayar Hizmetleri

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü
Siren Mermut

Yayın Kurulu
Misak Vartikoğlu
Raffi Kavafyan
Ali Mutlu
Şenol Eker
Hasan Kara

Fotoğraflar
Borahan Topçu

Ofset Hazırlık
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Yönetim Yeri
Rumeli Cad. Süleyman Nazif
Sokak No: 65/4 Nişantaşı/İSTANBUL
Telefon: 146 08 98

© Memoreks 1988

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

HABERLER

BİR DERGİNİZ OLDU!

"SİZİN AMSTRAD" aylık Amstrad Bilgisayar Dergisi, elinizdeki ilk sayı ile birlikte yayın hayatına başladı. Beş yıldır ülkemizde satılan Amstrad Bilgisayarlarının en büyük eksiği bir Türkçe yayının bulunmayışı idi. Yaklaşık 25.000 Amstrad kullanıcısının beklediği Türkçe yayın eksikliği böylece giderilmiş oldu.

"SİZİN AMSTRAD" Amstrad Bilgisayarlarının tüm modellerini kapsamına almıştır. Okuyucularına bilgisayarları ile ilgili tüm bilgileri vereceği gibi okuyucularını tüm yeniliklerden haberdar etmeğe çalışacaktır. Ayrıca en büyük hedeflerinden biri de Amstrad Bilgisayarlarına hizmet veren kişi veya kuruluşlar ile kullanıcıları buluşturmak olacaktır. Aylık olarak yayınlanacak olan dergi ile birlikte üç sayıda bir program kaseti armağan edilecektir. Memoreks Bilgisayar Hizmetleri tarafından çıkartılan "SİZİN AMSTRAD" Dergisinin Türkiye dahilinde satış fiyatı 3.500.-TL'sı olacaktır.

YENİ AMSTRAD LQ3500 PRINTER

Amstrad letter quality printer'ını piyasaya sürdü. IBM Compatible olan yeni yazıcı 160 cps hızında. LQ3500,80 kolon/satır ve 24 pin vuruş özelliğine sahip. İçindeki ara bellek (buffer) 7KB gücünde. Centronics (paralel) girişli olan LQ3500 hem sürekli form, hem de tek sayfa alabiliyor. Kopya gücü ise iki kağıt.

COMPEX 88

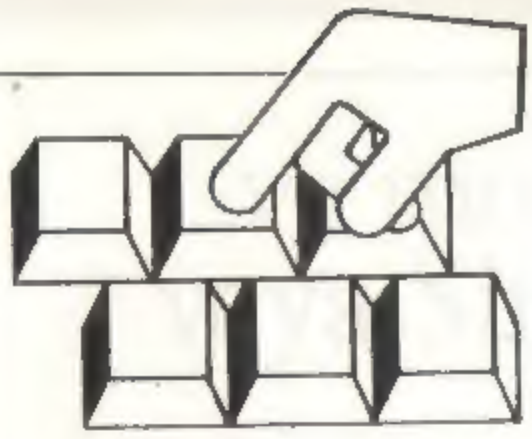
Her yıl bu aylarda düzenlenen COMPEX BİLGİSAYAR FUARI 4 Ekim'de açılıyor. Bilgisayar sektöründe hizmet veren firmaların yer aldığı fuar bu yıl Tepebaşındaki Sergi Sarayında düzenleniyor. 4-8 Ekim tarihleri arasında gezilebilecek olan bu fuarda Amstrad Bilgisayarları da yer alacaktır. Okurlarımız Bilgisayar ile ilgili yenilikleri COMPEX 88 fuarında görme fırsatını bulabilirler.

AMSTRAD SPAIN

Amstrad İspanya'daki temsilciliğini satın aldı. 1984'den beri Amstrad'ın İspanya temsilciliğini yapan INDESCOMP firması geçtiğimiz Temmuz ayında Alan Sugar tarafından satın alındı ve ismi AMSTRAD SPAIN oldu. İspanya 1985, 1986 yıllarında yılda 120.000 adetlik ve 1987 yılında ise 150.000 adetlik satış ile İngiltere'den sonra ikinci sırada yer almaktaydı. Alan Sugar'ın İspanya'daki temsilciliğini niçin satın aldığını sanırız anladınız.

ŞÖVALYE SUGAR

Amstrad Electronic Consumer INC. sahibi Alan Sugar, şövalye oldu. 1984 yılında Amstrad Bilgisayarlarını dünyaya tanıtan Alan Sugar 1987 yılında yapmış olduğu 90.1 milyon poundluk satış nedeniyle şövalye ünvanıyla ödüllendirildi. Bu İngiltere'de tek bir ürünün satışından sağlanan gelir üzerine verilen ilk ödül. İnanıyoruz ki Amstrad kendini yenilemeye aynı hızla devam ederse daha birçok ödülün sahibi olacak



PROGRAM

YAZALIM & GÖRELİM

● THRUST SCROLL

Firebird'ün THRUST oyunundaki ekran scroll'unu herkesin çok beğendiğini sanıyoruz. Tabii ki bunun nasıl yapıldığı da merak ediliyor. Size verdiğimiz kısa listeyi yazın, nasıl yapıldığını öğrenin.

```
1 REM ** TRHUST SCROLL **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OUT &BC00,1:FOR x=1 TO 40
20 FOR t=1 TO 50:NEXT t
30 OUT &BD00,x:NEXT x
```

● 3D GRAFİK

Grafik programlarını sevenler için 3 boyutlu bir çizim programı. Bu program sadece CPC 6128'de çalışır. 464 veya 664'de çalıştırmak için 310 no'lu satırdaki FİLL komutlarını silin. 400 no'lu satır değişik bir dizayn için verilmiştir. 150 no'lu satır yerine yazarsanız değişik bir çizim elde edersiniz.

```
70 REM ** 3D GRAFIK **
80 REM ** Sizin Amstrad **
90 REM ** Ekim 88 **
100 MODE 1:BORDER 13:INK 0,13:DEG
110 INK 1,26:INK 2,9:INK 3,9
120 DEFINT a-j,l-z:DIM g(21,21)
130 FOR x=0 TO 21:FOR y=0 TO 21
140 n=20-x:m=20-y
145 '** Denklem Hatti
150 kh=36:g(x,y)=INT(SIN(x*13)*COS(y*10.
5)*2)*kh+40
160 NEXT:NEXT
170 FOR x=20 TO 1 STEP -1
180 FOR y=20 TO 1 STEP -1
190 xx=-x*16+y*16:yy=x*8+y*8
200 ORIGIN xx+320,yy-16
210 x(1)=-16:x(2)=0:x(3)=16:x(4)=0
220 y(1)=g(x+1,y):y(3)=g(x,y+1)
230 y(2)=8+g(x+1,y+1):y(4)=g(x,y)-8
240 GOSUB 270
250 NEXT:NEXT
260 GOTO 260
265 '** 3 Boyut Cizim
270 f=0:ax=0:ay=0:g=20:h=20
280 FOR a=1 TO 5:n=a:IF n=5 THEN n=1
290 IF f=0 THEN f=1:MOVE x(n),y(n),2 ELS
E DRAW x(n),y(n):ax=ax+x(n):ay=ay+y(n)
300 NEXT:ay=ay/4:ax=ax/4
310 n=0:f1=0:MOVE ax,ay:ay1=ROUND(y(2)+y
(4))/2:MOVE 0,ay1:FILL 1:FILL 0:FILL 1:F
ILL 0
320 f=0:FOR a=1 TO 5:n=a:IF n=5 THEN n=1
330 IF f=0 THEN f=1:MOVE x(n),y(n),3 ELS
E DRAW x(n),y(n)
340 NEXT:RETURN
380 '** 150 nolu Satir Icin Ornek
400 kh=1.6:k=(x-11)^2+(y-11)^2:g(x,y)=(C
OS(k*8))*3+40*kh-54
```

● EKRANDA DEPREM

Birçok oyunda karşınıza çıkan ve hemen hatırlayacağınız ekran depremi. Programı çalıştırın, uygun bir sesle birlikte ekranda deprem şeklinde gidip gelmeler olacak.

```
1 REM ** EKRANDA DEPREM **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 ENV 1,15,-1,20
20 OUT &BC00,8:OUT &BD00,1
30 SOUND 1,0,300,15,1,,31
40 WHILE (SQ(1) AND &80)<>0
50 WEND
60 OUT &BC00,8:OUT &BD00,0
```

● FORMAT DEDEKTOR

Disketlerinizin hangi tip format ile formatlandığını öğrenmek için kısa bir program. Disketi takın ve programı çalıştırın. Format tipi ekranda yazacaktır.

```
1 REM ** FORMAT DEDEKTOR **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OPENOUT"Y":CLOSEOUT
20 a=PEEK(43167)
30 IF a=193 THEN PRINT "DATA";
40 IF a=65 THEN PRINT "CPM";
50 IF a=1 THEN PRINT "IBM";
60 PRINT" FORMAT"
```

● CRAZY YAZI

Yeni bir yazı karakteri. Programı yazın ve çalıştırın. Değişik bir yazı karakterine sahip olacaksınız. SYMBOL AFTER 256 eski konumuna getirmenizi sağlayacaktır.

```
1 REM ** CRAZY YAZI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 CLS:SYMBOL AFTER 32
20 FOR a=HIMEM TO HIMEM+767
30 b=PEEK(a):POKE a,b AND b/3
40 NEXT a
```

● SCREEN EFECT

Bazen tek satırlık bir program ile' birçok şey yapılabilir. İşte tek satırlık bir program. Yazın, ekranınızın değişik görüntülere sahip olacağını göreceksiniz.

```
1 REM ** SCREEN EFECT **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OUT &BC00,INT(RND*255):OUT &BD00,INT(
RND*255):GOTO 10
```

● MÜZİK

Enstrümanların gerçeğe oldukça yakın değerlerle ele alındığı güzel bir müzik programı. Yazmış olduğunuz Basic programlarının içersinde kullanabilirsiniz.

```
1 REM ** MUZIK **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 MODE 2:BORDER 20:INK 0,20:INK 1,2:LOC
ATE 29,12
20 PRINT"   Sizin Amstrad"
30 ENV 1,9,60,0:ENT 1,50,1,1,50,-1,2:ENV
 2,2,-6,4
40 READ n:IF n=-1 THEN RESTORE:GOTO 40
50 IF n>3 THEN tn=n:READ n
60 IF n=0 THEN SOUND 42,0,12,0:GOTO 80
70 IF n=1 THEN SOUND 42,0,12,15,1,,15 EL
SE SOUND 42,0,12,15,1,,1
80 SOUND 21,tn,12,15,1,1:SOUND 38,tn,12,
15,2:GOTO 40
90 DATA 506,0,0,0,1,2,0,2,1,451,0,0,0,1,
2,0,2,1,301,2,1,1,1,0,2,1,1,506,0,1,0,2,
1,0,2,1,338,0,2,1,1,0,2,1,1,301,2,1,1,1,
0,2,1,1,338,0,0,0,1,2,0,2,1,506,1,1,1,0,
2,2,1,0,506,1,1,1,0,2,2,1,0,451,1,1,1,1,
1,1,1,1,301,0,1,1,2,2,2,2,2
100 DATA -1
```

RSX CLOCK

Bu sayımız ile birlikte sizlere verilen, hediye kasetin B yüzündeki programı tanıtıyoruz. Bu program RSX komutları ile sağlanan digital bir saattir.

RSX CLOCK, bilgisayarınız normal çalışmasını sürdürürken, ekranda geliştirilmiş digital ve alarmlı saati sürekli olarak sağlamanıza imkân verir. Bu programı elinizde bulunan birçok programdan önce yükleyerek programları digital saat ile birlikte kullanabilirsiniz. Hatta bazı oyun programlarından önce yükleyerek oyununuzu ekranda saati görerek oynayabilirsiniz. RSX CLOCK programında yeralan tüm komutlar basic ile birleştirebilir veya direkt olarak kullanılabilir.

KOMUTLAR:

ICLSET	:	Bu program saati ayarlamaya yarar. ICLSET, saat, dakika, saniye şeklinde kullanın.
ICLON	:	Bu saati çalıştırmanızı sağlar.
ICLOFF	:	Bu saati durduracaktır.
IDISON	:	Bu saati görüntulemeyi çalıştıracaktır.
IDIOFF	:	Bu görüntülemeyi durduracaktır. Yani saat çalıştığı halde görüntüyü ekrandan silecektir.
IRDTIM	:	Saati kürsörün ekranda o anda bulunduğu pozisyona yazacaktır.
IALSET	:	Bu alarm zamanını ayarlamanızı sağlayacaktır.IALSET, saat, dakika şeklinde kullanın.
IALOFF	:	Alarmı kapatacaktır.
IRDAL	:	Bu alarm zamanını ve durumunu kursörün o anda bulunduğu pozisyona yazacaktır.

RSX CLOCK, Window # 7 penceresini kullanır. Bu nedenle saat görüntüsünün yerini değiştirmek kullanıcı tarafından ancak Relocate ile mumkundur. Saat goruntusunu ekranın sol alt tarafına yerleştirmek için Window # 7,33,40,25,25 kullanın. Görüntünün bozulmasını önlemek için Window # 0, en alt satırı boş bırakmak için Window 1,40,1,24 kullanın. Bu öneriler Mode 1 için geçerlidir. Saatin görüntü rengini değiştirmek için PEN # 7, (ink No'su) kullanabilirsiniz.

● GRAFİKLER

Grafik programlarına devam ediyoruz. Beğeneceğinizi umduğumuz iki değişik grafik programı veriyoruz. Aşağıdaki listeleri yazın ve çalıştırın. Programları inceleyerek grafiklerin nasıl oluştuğunu inceleyin.

```
1 REM ** GRAFIKLER **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 DEFINT a-z
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
30 pns=15:brk=0
40 xsize=64:ysize=64:xmax=638-xsize:ymax
=398-ysize
50 x=320:y=200
60 stepx=(RND*12-4)*4:stepy=(RND*12-4)*4
70 WHILE brk<17
80 RANDOMIZE TIME
90 ORIGIN 0,0,x,x+xsize,y,y+ysize
92 CLG pn
95 AFTER 100 GOSUB 300
100 x=x+stepx:y=y+stepy
110 IF x<0 THEN stepx=8-stepx-8:x=0
120 IF x>xmax THEN stepx=8-stepx-8:x=xma
x
130 IF y<0 THEN stepy=8-stepy-8:y=0
140 IF y>ymax THEN stepy=8-stepy-8:y=yma
x
150 i$=INKEY$:IF i$=CHR$(127) AND brk=0
THEN brk=1
160 IF i$=" " OR RND<0.01 THEN stepx=(RN
D*8-4)*4:stepy=(RND*8-4)*4
170 IF i$=CHR$(13) THEN CLS
180 pn=pn MOD pns+1
190 IF brk<>0 THEN INK pn,0:brk=brk+1:GO
TO 220
200 inc=ABS(y/15)
210 INK pn,inc
220 WEND
230 MODE 2:INK 1,26
250 END
300 RUN
```

```
10 MODE 1
20 x=320:y=200
30 ORIGIN x,y
40 MOVER 100,0
50 FOR angle=0 TO 6.4 STEP PI/35
55 MOVE 200*SIN(angle),100*COS(angle)
60 DRAW 100*COS(angle),200*SIN(angle)
70 NEXT
80 FOR x=1 TO 2000:NEXT
90 GOTO 10
```

...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

AMSTRAD CPC 464: Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

AMSTRAD CPC 6128: Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 2 : Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 3 : Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD
CPC 464

SINCLAIR SPECTRUM + 2

AMSTRAD CP 6128

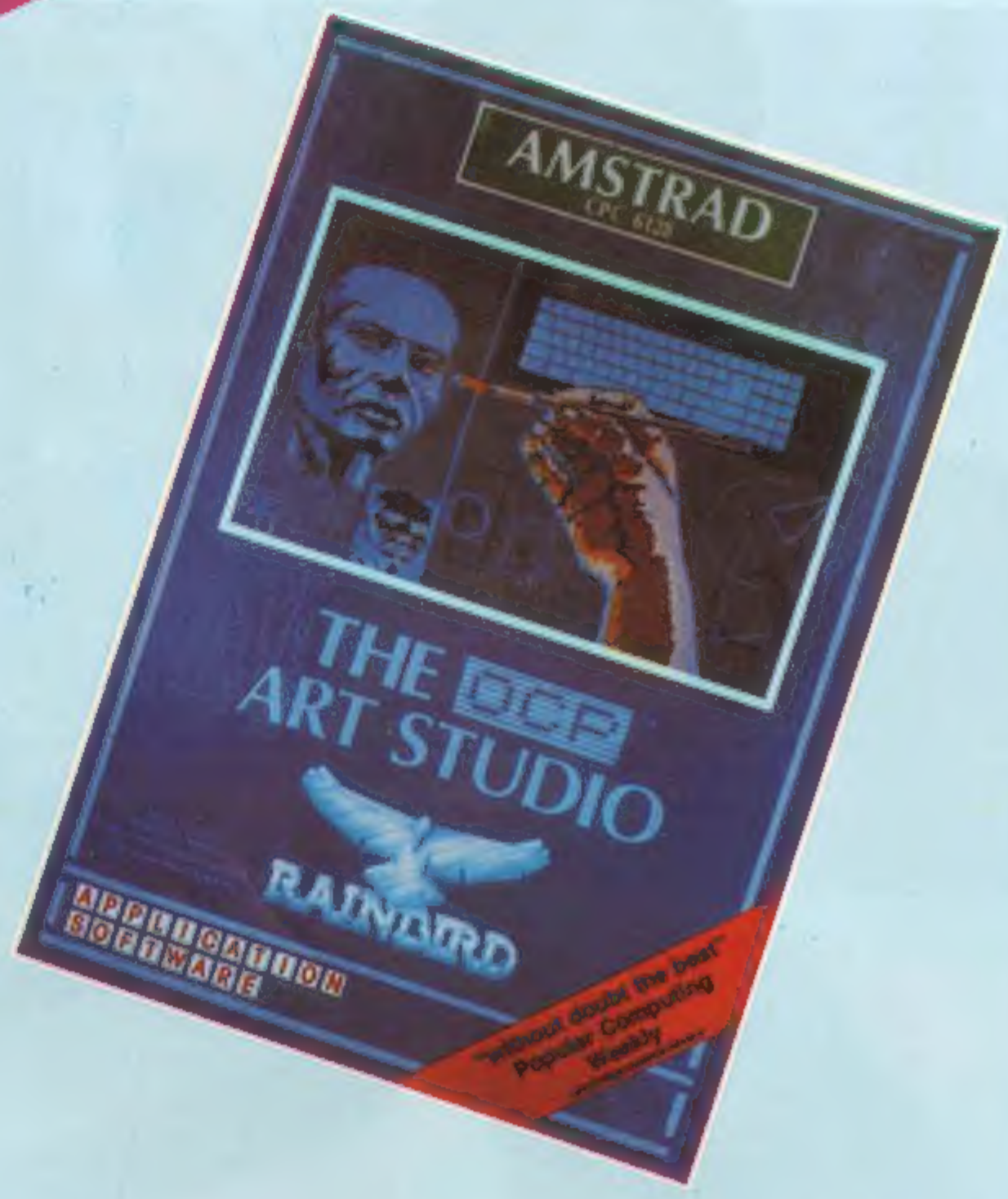
AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FINDIKLI - ISTANBUL TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.

İNCELEME

Advanced ART STUDIO



CPC 6128 kullanıcılarına 1986 yılının ikinci yarısında sunulan Art Studio olduğu bir çok gelişmiş özelliğin yanı sıra fiyatı açısından da alanları memnun etmiştir. Şimdi de orjinal versiyonun tüm özellikllerine, ayrıca da bir çok yeni ve gelişmiş özelliğe sahip Advanced Art Studio ile tanışıyoruz.

Ana ekran görüntüsünde bir değişiklik yoktur, menü yine iki sıra kutu ile sunulmuştur. Seçim kürsör tuşları ve space bar ile sağlandığı gibi kendi kullanacağınız tuşları tanıma, joystick veya mouse kullanma imkânıda vardır. Programın bir el kitabı olmasına karşın kullanılan fonksiyonların çoğu kullanıldıkça kolaylıkla öğrenildiği için pek ihtiyaç duyulmaz.

Ekran Basımı:

"Printer Dump" bölümünde hiç bir değişiklik yapılmamış "File" bölümü kullanımı da benzer şekilde düzenlenmiştir. Fakat artık ekranlar "save" edildiğinde kompres edilerek diske daha fazla resim kaydedilebilir.

Daha önce olduğu gibi "pattern"-lar ve text"file"ları benzer "file"lar ve uygun menü kullanılarak "save" ya da "load" edilebilir. Bir başka yenilik ise "window"ları tek başlarına "save" ya da kompres edebilmedir.

En fazla değişikliğin yapıldığı yer olarak "Colour Palette" seçimi göze çarpar. Kolayca tahmin edeceğiniz gibi Mode 2'de 2 "Ink" Mode 1'de 4 "Ink" ve Mode 0'da 16 "Ink" seçilmesi gelişmiş versiyona özgü bir yeniliktir. Bununla birlikte şimdi her "ink" ile kullanacağınız 12 dikey çubuk mevcuttur.

Her çubuk 27 Amstrad renginden birine ayarlanabilir ve bu sayede de herhangi bir "ink" saptanacak bir hızda ve maximum 12 değişik renkte olmak üzere dizilebilir. "Border" renklerini de aynı şekilde düzenlemek olasıdır.

Renk seçeneklerinin "cycle" ve "rotate" kullanılarak geliştirilmesi ve böylece de sonsuz sayıda anime edilmiş "palette" efekti yaratma imkânıda sağlanmıştır.

"Paint" başlığı altındaki 16 "pen" "sprey" ölçüleri gibi aynı kalmıştır, fakat artık "sprey" ince bir nokta dağılımı sağlayacak şekilde "fast", "medium" ya da en kalın dokuyu sağlayacak şekilde "slow" olabilir.

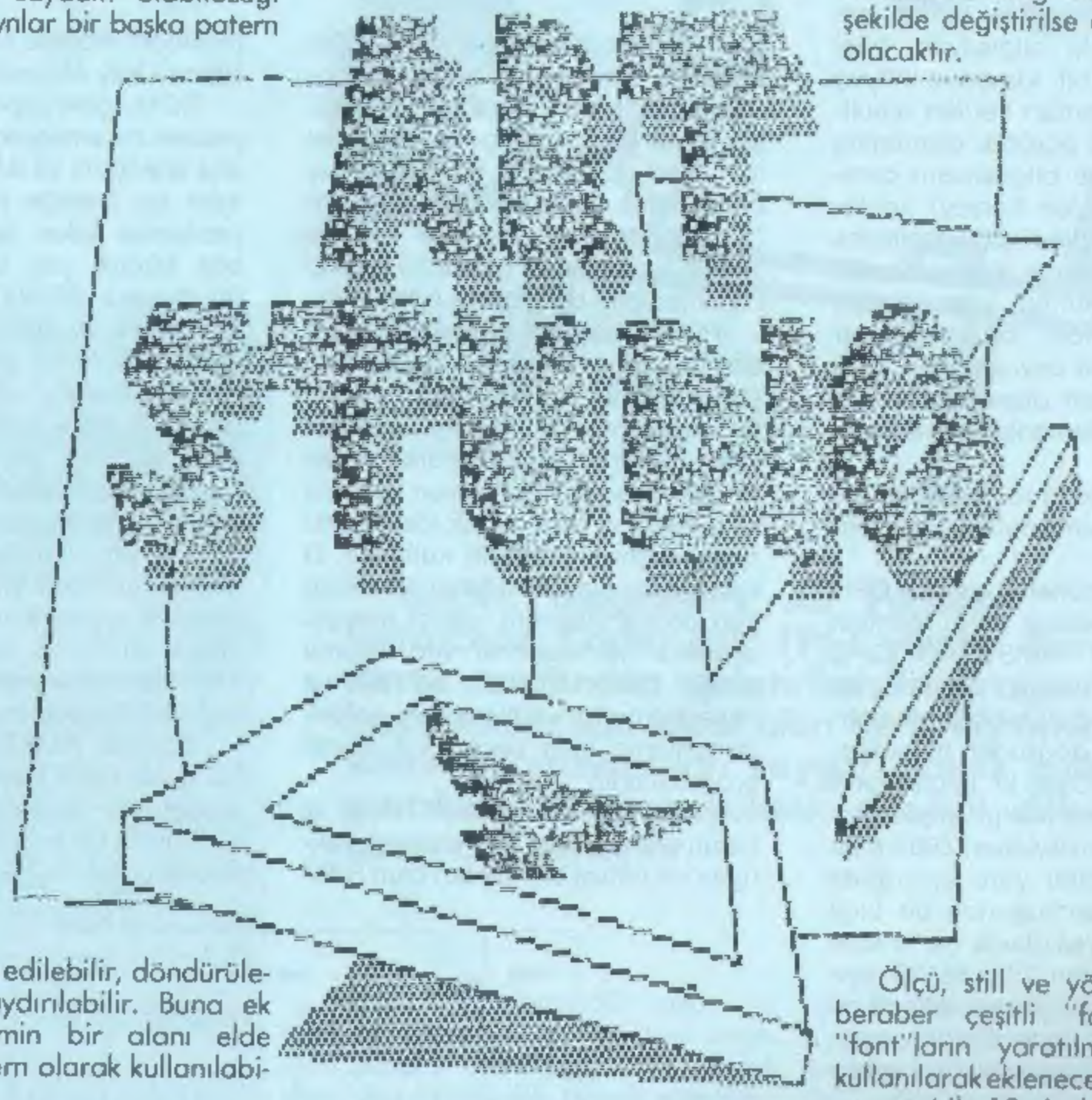
"Brush" seçeneği orijinal Art Studio'ya göre oldukça farklıdır. "Brush" ve "Textured fill" paternleri birbirlerine bağlıdır ve tek bir eleman

"Brush" olarak kullanılırken bir kaç eleman ile de "Textured fill" formunu oluşturabilir.

Herhangi bir anda 15 yeni paternden biri kullanılabilir, fakat sık sık kullanılan "texture"lar gerektiğinde ayrı olarak da "save" veya "re-load" edilebilir.

Patern elemanı (Brush) yükseklik ve genişliği 1 ila 16 pixel arasında değişen bir kare üzerinde dizayn edilir.

Birden fazla renk kullanmak mümkündür, fonlar saydam olabileceği gibi ilginç dizaynlar bir başka patern



kutusuna kopya edilebilir, döndürülebilir, ya da kaydırılabilir. Buna ek olarak da resmin bir alanı elde edilerek de patern olarak kullanılabilir.

Bu program şimdiye kadar patern dizayn etmek için kullanılan en gelişmiş ve etkili sistem olup kullanımı çok zevklidir.

"Shapes" menüsü elipsleri içerecek şekilde genişletilmiştir.Artık elips ve dairelerin boş bırakılma gibi doldurulma imkânları da mevcuttur, fakat bu imkân dikdörtgen ve üçgenler için geçerli değildir.

Daha öncede olduğu gibi çizgi ve şekiller için elastik ön görüş mevcuttur. Belki de bunun o andaki seçenek olmaması şaşırtıcıdır ve "drawing" modunda iken de kullanılmakta olan renk ekranda belirtilse daha da iyi olur.

Ekstra Ekstralar

Yeni ekran modu 0'ın yanı sıra "miscellaneous" bölümünde iki önemli yenilik mevcuttur. Birincisi "undo" fonksiyonunu silinecek şeyin görüntüsünü vererek tamamlayan "redo" fonksiyonudur.

Her ne kadar bu değerli bir yenilik olsa da, "undo" komutu sadece en son yapılanları değil, işin tamamını sildiği için esasen "undo" komutunda bazı değişikliklerin yapılması daha yararlı olacaktır.

Sonuç olarak tek bir çizginin çizilişi esnasındaki bir hata ya da yapılan en son "fill"da ki bir taşma mecburen herşeyi yeni baştan yapmanızı gerektirecektir. Bu yüzden böyle kayıpları engelleyebilmek için sık sık bulunduğunuz modu tekrar seçmeniz gerekecektir.

İkinci yenilik ise "ink"lerin korunmasıdır. Bu korunmuş "ink"le çizili herhangi bir şeyin üzerinden bir başka renkle geçildiğinde alttaki rengin bozulmaması demektir. Böylelikle cisimde kullanılan renk kullanılmadığı sürece görüntü cismin arkasına fon olarak çizilebilir.

"Ink" koruması ekrandaki tüm çizimler için kullanılabilir fakat "fill" işlemi yaparken korunan "ink"lerin bir sınır teşkil etmeyeceklerine dikkat etmek gerekir. Bu yenilik iyi kullanıldığı takdirde son derece değerlidir

Şu ando ki versiyon çizim "ink"ini "zoom" modunda otomatik olarak noktalama rengi olarak kabul edecek şekilde değiştirilse daha da kullanışlı olacaktır.

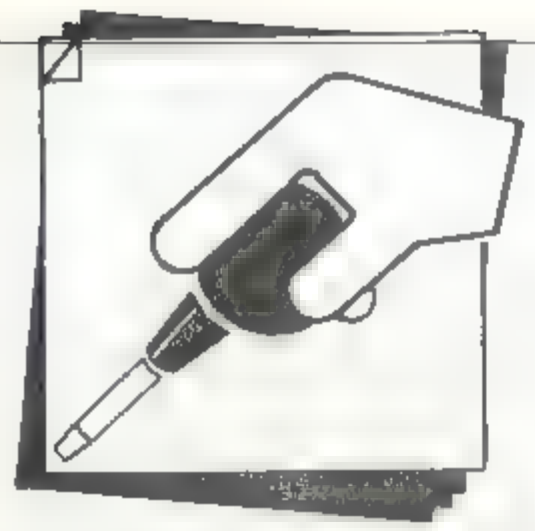
Ölçü, still ve yön seçenekleri ile beraber çeşitli "font"lar ve yeni "font"ların yaratılması için editör kullanılarak eklenecek textler de kullanıcının 4 ila 15 pixel arasında değişen boşluk bırakmasını sağlar.

Sonuç

Piyasaya çıkışını takip eden bir kaç ay içinde en çok satan programlardan biri haline gelmiştir.

Bu program her sanatçı için mutlak bir gerekliliktir. Çünkü hem kendibaşına kullanıldığı gibi hem de uygun olarak "save" edilecek "file"larla başka çizim programları ile de uyum sağlayacaktır.

SAD



RAM, ROM, MİKRO İŞLEMCİ NEDİR?

Bu yazımızda genelde AMSTRAD CPC tip bilgisayarların donanımından bahsedeceğiz.

RAFFI KAVAFYAN

Bir bilgisayar bir goruntu elemanı, (Monitor veya Televizyon), bir klavye, bir bilgi depolama yeri (kaset, disket, disk) ve bir sistem unitesinden meydana gelir. Şimdi bunları kısaca gozden geçirelim.

Sistem unitesi kendi başına kullanıcıya pek birşey ifade etmez. İşte bunun içindir ki bilgisayara bilgi girebilmek için bir klavyeye ihtiyaç vardır. Bilgisayardan verileri alabilmek için ise bir goruntu elemanına veya yazıcıya ve bilgisayarın cereyanını kestiğimizde herşeyi unutacağı için bu bilgileri sakıyabilecek bir depolama yerine ihtiyaç vardır. Bizim asıl konumuz olan sistem unitesine gelince; bu bilgisayar sistemi içinde bir beyin gibidir. Yani kendi iç işlemleri dışında yukarıda bahsettiğimiz elemanları da kontrol eder.

Şimdi bu bölümü, şekilden de faydalanarak daha detaylı inceliyelim.

Buradaki en önemli eleman CPU (Central Prossesing Unit) denilen mikroişlemcidir. AMSTRAD CPC serisi Z80A kullanır. Şekilde de görulduğu gibi butun öbur elemanlar dolaylı veya doğrudan bu entegreye bağlıdır. Öyle ki bilgisayarın içinde olan butun bilgi alışverişini Z80A yurutur ve denetler. Z80A 8 bit bir mikroişlemcidir yani aynı anda ancak 8 bit uzunluğunda bir bilgi yollayabilir. Adres olarak da 16 adet çıkışı olduğundan $2^{16} = 65536$ ayrı yere ulaşabilir. Bilgisayar dilinde bu rakam 64 kilo byte olarak geçer. Genelde ev bilgisayarları bu kapasitededir.

İkinci önemli eleman gate array denilen entegredir. Bu entegrenin içine binlerce mantık kapısı yerleştirilmiştir. Bu eleman sistemdeki bir çok mantıksal olayı kontrol eder Örneğin renkler, ekran modu ve ROM seçimi hep bu eleman sayesinde gerçekleşir.

CRTC (Cathode Ray Tube Controller) ile gate array birlikte monitore giden video sinyallerini uretirler CRTC tup denetleyici bir entegredir ve birçok bilgisayarda bu eleman kullanılır

PSG (Programmable Sound Generator) elemanının anlamı programlanabilir ses kaynağıdır. 3 kanal ses çıkışı, bir gürültu çıkışı, her kanal için zarf çıkışı ve bir giriş/çıkış bacaklarına sahip olan bu entegre (AY-3-8912) ses üretmesi dışında klavye tuşlarına ve joystick'e basılıp basılmadığını da kontrol eder.

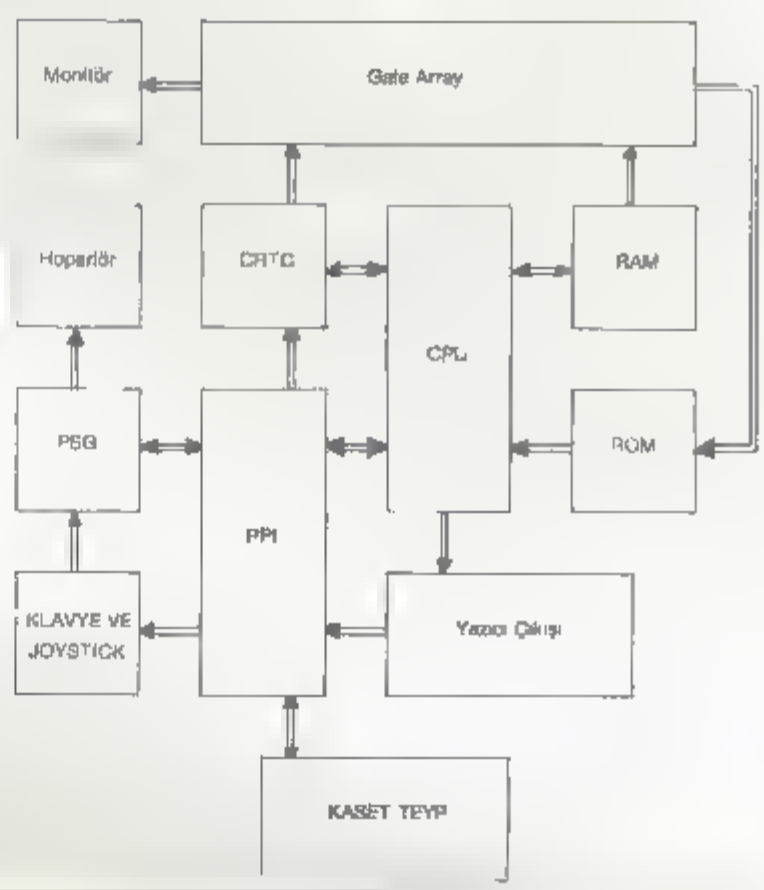
PPI (Paralel Peripheral Interface) sistemin geri kalan kısmını kontrol etmek içindir. Üç adet kapısı vardır. C kapısı çıkış olarak kullanılır ve kaset motorunu açıp kapama, kasete veri yollama, PSG'ye veri yollama veya alma ve son olarak klavyedeki sırayı seçme işleri için kullanılır. B kapısı giriş olarak kullanılır ve ekran geri donüş sinyalini, yazıcı meşgul sinyalini ve kasetten veri okuma işlevini görur. A kapısı ise PSG ile haberleşme için kullanılır ve gerekli zamanlarda giriş veya çıkış olarak programlanır.

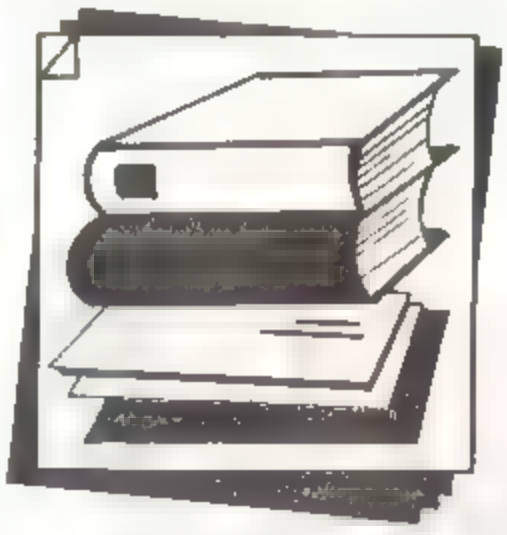
Butun bu elemanların hangi işi hangi zamanlarda yapmaları gerektiğini de hafıza elemanları olan RAM (Random Access Memory) ve ROM (Read Only Memory) tayin ederler.

ROM, içine yapımı sırasında bilgi yazılan bir entegredir, bilgisayarın ana işlevlerini ve BASIC dilini içerir. Yani bu belleğe herhangi bir şey yazılamaz fakat farkında olmadan bile birçok şey okunur. Örneğin Bilgisayara PRINT komutu verildiğinde bu komutun ne anlama geldiği ve ne yapılması gerektiği ROM'un içinde saklıdır.

RAM, hem veri yazabileceğiniz hem de veri okuyabileceğiniz ve bunları değiştirebileceğiniz rastgele erişimli bellek anlamındadır. Rastgele erişim, hafızanın herhangi bir noktasına hiçbir sıra takip etmeden erişebilme anlamındadır. Örneğin başka bir hafıza elemanı olan teyp ünitesinden bilgi okunurken başını ve, sonunu belirlemek gerekir.

Boylece AMSTRAD CPC464'ün içindeki belli başlı elemanları ve entegreleri tanımış olduk, gelecek sayımızda bu bilgisayarın iç şemasını vereceğiz.





EĞİTİM

1

BASIC KURSU

"Dergimizin bu sütunlarında her ay yer alacak olan yazı dizimizde sizlere AMSTRAD BASIC'i öğretmeyi hedefledik. AMSTRAD BASIC'in sahip olduğu bazı üstün özellikler ve kullanım kolaylığı siz AMSTRAD kullanıcıları için büyük bir avantajdır. Basitte olsa bir program yazmak veya yazılmış bir programı anlamak belli bir seviyede Basic bilgisi gerektirir. Kişisel bilgisayarların temel dili olan Basic'in tüm özelliklerini bu sayfalarda siz okurlarımıza anlatmaya çalışacağız. İnanıyoruz ki yazı dizimizin öğretici özelliği, sizlerin AMSTRAD BASIC'i öğrenmenizde yardımcı olacaktır.

BASIC (Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code) dili, 1963 yılında Kemeny ve Kurtz tarafından geliştirilmiştir. Programa yeni başlayanlar için ideal olan bu programlama dili, kişisel bilgisayarların yaygın olarak kullanılması paralelinde diğer yüksek düzeyli dillere karşı alternatif olmuştur.

MISAK VARTIKOĞLU

Basic Programlama dili kullanıcıya programlamanın temel işlevlerini anlatması yanısıra oyun, eğitim, bilimsel ve idari uygulamalarda birçok olanaklar sağlar. Basic öğrenerek kişisel problemlerinizin bilgisayar kullanarak çözümünde önemli adımlar atabilirsiniz.

Genelde ev bilgisayarlarının tumünde kullanıcının kendi programlarını yapması için bir Basic çeviricisi vardır. Günümüzde bir kaynaktan çıkan birçok BASIC programlama dilleri mevcuttur. AMSTRAD CPC 6128 ve CPC 464 de standart Basic'in bir versiyonu olan Amstrad Basic kullanılmaktadır.

Amstrad Basic'in diğer Basic'lere göre birtakım avantajları vardır. Çok yunlü bir kullanıma sahip olan bu Basic için ilk söylenmesi gereken şey hızıdır. Çoğu kez kullanıcıyı ilgilendirmemekle beraber bir bilgisayar 3 ile 5'in çarpımını 0.05 saniyede yaparken diğer bir bilgisayar aynı işlemi 0.075 saniyede yapar. Bu fark ilk bakışta önemsiz gibi görünsede binterce hesaplamanın sonucuna bu farkın etki etmesi bir performans farklılığını ortaya koyar. Amstrad bilgisayarlarınızda kullanılan Basic, diğer bilgisayar sistemleri arasında bulunan en hızlı ve en özellik dolu olanıdır.

Amstrad Basic'in 8 oktav 3 kanal ses özelliğiyle birlikte yüksek çözümlemeli grafik ekran olanakları, 20,40,80 kolon seçeneği, program yazmayı kolaylaştıran komut zenginliği, Amstrad Basic'i aranılan, güçlü bir dil yapmıştır.

Bu yazı dizisinin amacı yeni başlayanlar için Amstrad Basic'in özelliklerini anlatmak, kademe kademe ilerleyerek, basit programlardan daha ileri duzeye program yazma olanaklarını sağlamaktır. Basic programlamaya yeni başlayanlar kadar Basic dilinde tecrübeli olan kullanıcılar da daha ileri ki yazılarda Amstrad Basic'in bilinmeyen birtakım özellikleriyle tanışma olanağını bulacaklardır. Kanımca bu yazı dizisini takıp ederek, sabırlı ve uzun vadeli bir çalışmanın sonucunda hazır programları rahatlıkla anlayacak, kendi kişisel programlarınızı yazacak ve Basic programlama diline hakim olacaksınız.

KLAVYENİN İŞLEVİ

Sayılardan, harflerden, özel karakterlerden ve fonksiyon tuşlarından meydana gelen klavye, daktiloya benzemesine rağmen, daktilodan önemli ayrıcalıklar gösterir. Bilgisayar tuş takımından yazdığınız bütün karakterleri program komutları olarak kabul eder.

Klavyeyi temel olarak üçe ayırmak mümkündür:

1. Ana Klavye
2. Fonksiyon Tuşları
3. Kürsör tuşları

Ana Klavye de birçok tanıdık karakterler ve özel tuşlar bulunmaktadır. Bu tuşların etkinlikleri şunlardır

RETURN: Return tuşu ekrana yazdığınız bilgilerin bilgisayara aktarılmasını sağlar. RETURN tuşuna bastıktan sonra yeni bir satır başlar. Bilgisayara girmesini istediğiniz her komutdan sonra RETURN tuşuna basmalısınız.

Örnek:

Amstrad yazıp RETURN tuşuna basınız

Giriş	Çıkış
Amstrad	Syntax Error

SHIFT: Bilgisayarınızda iki tane SHIFT tuşu vardır. Bunlardan birine basar ve parmağınızı kaldırmadan diğer bir tuşa basarsanız, tuş harfi gösteriyorsa o harfin buyuğünü; iki karekterli bir tuşa basıldığında üstteki karakteri ekrana yazar.

Örnek

Giriş	Çıkış
k tuşuna basınız	k
SHIFT + k tuşuna basınız	K
4 tuşuna basınız	4
SHIFT + 4 tuşuna basınız	$

CAPS LOCK: Bu tuş büyuk harf kilit görevini yapar. CAPS LOCK'a bir kez basdıktan sonra yazacağınız her harf buyük olarak gözukecektir. Rakamlarda bir değişiklik söz konusu değildir. Küçük harfe geçmek için tekrar CAPS LOCK tuşuna basınız.

Örnek

Giriş	Çıkış
CAPS LOCK abcde	ABCDE
CAPS LOCK 12345	12345

DEL: DEL tuşu ekranda kürsörun solundaki gerekli olmayan karakteri silmek için kullanılır.

Örnek

Giriş	Çıkış
abcde yazıp DEL tuşuna basın	abcd
DEL tuşuna basın	abc
DEL tuşuna basın	ab

CLR: Kürsörün uzerinde bulunduğu karakteri sılmek için kullanılır.

ESC: Bu tuş bilgisayarın yapmakta olduğu işlemin durdurulması ıçın kullanılır. Bu tuşa bır kez basıldığında bılgısayar geçici olarak bekleme durumuna gırer ve herhangi bır tuşa basmakla tekrar eskı ışlemıne devam eder

ESC tuşuna iki kez basılırsa bilgisayar yapmakta olduğu işlemi tamamen durdurur ve sizden yeni bir komut almak için bekler.

CONTROL (CTRL) + CAPS LOCK: Butun büyük harfleri ve iki karakterli tuşların üstunde yer alan karakterleri sureklı kullanmanızı sağlar. Bu işlem için CONTROL tuşu ile birlikte CAPS LOCK tuşuna bir kez basmalısınız. Bu işlem bır SHIFT LOCK fonksiyonunu meydana getirir.

COPY: Bu tuşun ışlevi ilgili bölumde anlatılacaktır.

TAB: Bu tuşun ışlevı ılgili bölumde anlatılacaktır.

CONTROL (CTRL) + SHIFT + ESC: Bu üç tuşa aynı anda basıldığında bılgısayar belleğinde bulunan tüm bılgıleri silerek ilk açılış şekline döner. Bu işleme RESET adı verilir.

Fonksiyon Tuşlarının İşlevi

Fonksiyon tuşları f0..f9 olarak gösterilir. Bu tuşların görevi herhangi bır komutu veya komut grubunu fonksıyon tuşlarından bırıne tanımlamaktır. Bu durumda bir komutu uzun uzadıya yazmaktansa tanımlanmış fonksiyon tuşlarına bir kez basmak yeterlı olacaktır. Fonksiyon tuşları nümerik klavye olarak da anılırlar. Bu durumda her bır fonksiyon tuşu 0 ila 9 arasında bır sayıya karşılık gelır Bu grup ıçınde bulunan ENTER tuşu RETURN tuşuyla aynı ışlemı yapar. Bununla beraber diğer kullanımlar için ENTER tuşu bir fonksiyon tuşu olarak yeniden tanımlanabilir.

Bu işlem daha sonrakı bölumlerde açıklanacaktır.

Kürsör tuşları, kürsörün dört yönde hareketini sağlar. Kursörü tuşların üzerinde belırtilen yönde hareket ettirirler.

AMSTRAD Yetkili Satıcısı

BİLDEN

Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz

EĞITIM PROGRAMLARI

CPC 464		CPC 6128	
ILKOKUL		ILKOKUL	
KOLEJLERE ILK ADIM 4. SINIF	56 000	KOLEJLERE ILK ADIM 4 SINIF	83 000
ISTE KOLEJ 5 SINIF	56 000	IŞTE KOLEJ 5 SINIF	83 000
ORTA 1-2-3		ORTA OKUL 1-2-3	
MATEMATIK	17 500	MATEMATİK-FEN	42 000
FEN	17 500		
LISE 1-2-3		LISE 1-2-3	
MATEMATIK	17.500	MATEMATIK-FIZIK	
FIZIK	17 500	KİMYA-BIYOLOJI	
KIMYA	17 500	ÖSS SAYISAL	42 000
BIYOLOJI	10 000	ÖYS SAYISAL	42 000
		ÖSS-ÖYS SÖZEL	42 000
ENGLISH FOR BEGINNERS	72 000	ENGLISH FOR BEGINNERS	94 000
ÖSS SAYISAL	39 000		
ÖYS SAY SAL	39 000	OYUN PROGRAMI	17 500
ÖSS-ÖYS SÖZEL	39 000		
		PC 1512/1640	
OYUN PROGRAMI	3 500	ENGLISH FOR BEGINNERS	20 000
		SORU BANKASI	75 000
		TEST PROGRAMI	75 000

BILGISAYAR FIYATLARI

AMSTRAD CPC 464 Y.M.	710 000
AMSTRAD CPC 6128 Y M	170 00
AMSTRAD PCW 8256	1 705 000
AMSTRAD PCW 8512	2 125 000
SINCLAIR 128K PLUS 2	510 000
SINCLAIR 128K PLUS 3	780 000
AMSTRAD PC FIYAT LISTESI	
PC1512 SD , MONO MONITOR	2 336 000
PC1512 DD , MONO MONITOR	2 626 000
PC1512 20 Mb MONO	3.350 000
PC1512 30 Mb MONO	3 562 000
PC1640 SD , MONO	2 642.000
PC1640 DD , MONO	3.066 000
PC1640 20 Mb MONO	3 655 000
PC1640 30 Mb MONO	3 857 000
AMSTRAD	PRINTER
DMP 3160 (80k1 160cps)	830 000
DMP-4000 (132k1 200cps)	1 305 000

IŞ PROGRAMLARI

CPC 6128		PC1512/1640	
STOK KONTROL V5	67 200	CARI HESAP TAKIBI	336 000
CARI HESAP V5	67 200	ÇEK SENET TAKIBI	336 000
CARI HESAP TAKIBI	112 000	S.KONTROL/FAT/IRSALIYE	392 000
AJANDA	67 200	GENEL MUHASEBE	392 000
MUSTERI CARI HESABI	67.200	PERSONEL BORDROSU	392 000
STOK KONTROL	67 200	STOK KONTROL/FATURA.	
MUSTERI CARI STOK KONTROL	784 00	IRSALIYE + URETIM.MALIYET	672 000
ÇEK SENET TAKIBI	67 200		
BORDRO	67 200		
HESAP TABLOSU	67 200		
ADRES ETIKETLEME	67 200		
KELIME ISLEM	67 200		
KARTOTEKS	67 200		

YARDIMCI MALZEMELER

3" disket (maxel)	10 000
3 1/4 disket (precision)	2 000
3 1/4 disket kutusu (100)	55 000
Yazıç kağıd (80 kolon)	25 000
Yazıç kağıd 132 kolon	37 500
35x77 Adres Etiket	27 000
35x97 Adres Etiket	27 000
TOZ ORTULER	
CPC 464/6128 Yeşil Mon	10 000
CPC 464/6128 Renkli Mon	11 000
PCW 8256 8512 + Printer	15 000
PC 1512/PC 1640	14 500
COMMODORE 64	5 800
PC1640 DD MONO	3 066 000
PC1640 20 Mb MONO	3 655 000
PC1640 30 Mb MONO	3 857 000

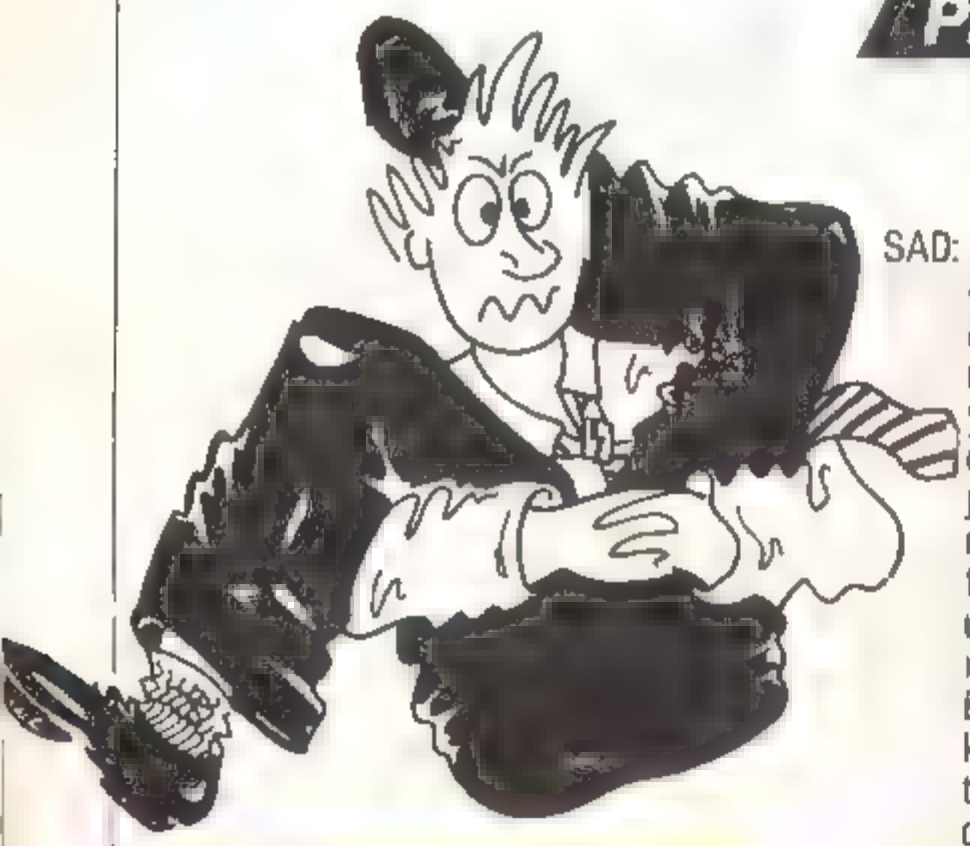
10 INDIRIM KUPONU

BILDEN-Bilgisayar Programlama

Sahne Sok Alihan Kat. 5 GALATASARAY Tel: 152 47 27

BILDEN

PROBLEMLER



KİLİTLİ BASIC PROGRAMLAR

16 yaşında bir Amstrad 464 kullanıcısıyım. Yaklaşık bir yıldanberi bilgisayarla uğraşıyorum. Basic dili ile yazılmış olan programları inceleyerek bu konudaki bilgimi arttırmaya çalışıyorum Özellikle oyun programlarının Basic bolümlerini incelemeyi seviyorum. Ancak bazı kilitli Basic proramları açamıyorum. Kilitli Basic programları açabilmem için ne yapmam gerektiğini açıklarsanız çok memnun olurum.

TARIK SUBAŞI
EDİRNE

SAD: Kilitli Basic programlarını açmak için muhtelif yollar mevcuttur. Size basit bir yöntemi veriyoruz. Sanıyoruz ki bu çözüm sorunlarını halledecektir. Kilitli Basic programı "LOAD" ile hafızaya alın. Aşağıdaki Poke sıralamasını yazın. Listesini aldığınızda programın çözüldüğünu goreceksiniz.
POKE &AC02, &90
POKE &AC03, &C0
POKE &AC01, &C3

JOYSTİCK'TE AUTO FIRE

Bir Amstrad Bilgisayar sahibiyim. Bazı oyunları Joystick ile oynarken Fire tuşuna hakim olamıyorum. Otomatik Fire'a aldığım halde devamlı ateş etmiyor. Ayrıca Joystick takılı iken bilgisayarı açtığımda ekrana Z harfini yazıyor. Bunun neden kaynaklandığını soyleyebilirmisiniz? Ayrıca bu problemi yaratmayacak Joystick var midir?

COŞKUN DEMİR
MALATYA

SAD: Amstrad Bilgisayarlarının bazı oyunlarda problem yarattığı bilinmektedir. Bunu joystick uyumsuzluğu olarakda soyleyebilirız. Bu problem Amstrad'da anlaşıldıktan sonra üretilen joysticklerde Amstrad seçeneği ilave edilmiştir. Q.il Turbo joysticker gibi. Elinizde var olan ve uyumsuzluk yaratan joystickleminizi kendiniz duzeltebilirsiniz. Bunun için joystiğinizi açın ve koyu kırmızı renkli soketi çıkartın. Böylece bu problemin ortadan kalkmasını sağlayacaksınız.

PROGRAM KİLİTLEME

2 yıldan beri bilgisayar kullanmaktayım. Bir CPC 6128'im var. Sahip olduğum Basic bilgisi ile bazı ufak programlar yapıyorum. Yazmış olduğum bu programları Amstrad Basic'ın getirdiği özellikler ile süslemek ise en büyük zevkım. Bazı hazır programlarda ve oyun programlarında görmüş olduğum ESC tuşunu kitlemeyi yapamıyorum. Ayrıca basic ile yazdığım programlarımı kilitlemek istiyorum. Bu konuda yardımcı olmanızı dilerim.

KEMAL YURDATAPAN
BALIKESİR

SAD: Basic ile yazılmış programları çözmenin oldukça basit olduğunu biliyoruz. Dolayısıyla kilitlemekte oldukça kolaydır. Bunun için:
SAVE "DOSYA İSMİ", P
yazmanız yeterlidir ESC tuşunu iptal etmek için ise:
KEY DEF 66,0,0
yazmanız gerekir.

AMSGOLF ŞİFRESİ

CPC 464 sahibiyim. Bazı oyunların gerekli açıklamalarını bulamadığım için oynamakta güçlük çekiyorum. Özellikle Amsgolf isimli oyunu hiç oynayamadım. Çünkü program yüklendıkten sonra ilk bölüm olan 16 seviyeyi seçtiğimde bilgisayar ' bir şifre sormakta. Bu açılış şifresini bilmediğim için oyuna geçemiyorum. Bu problemime yardımcı olursanız çok sevinirim

METİN KIVANÇ
AYDIN

SAD Amsgolf oyununda ilk bölümu oynayabilmeniz için sorulan şifre S9V73'dür. Bu bolümü geçtikten sonra sıradakı bolumün baştama şifresini bilgisayar otomatık olarak verecektir.

RANDOM DOSYA

Amstrad Bilgisayar ile gitmiş olduğum basic kursunda tanıştım. Şimdı ise CPC 6128 sahibiyim. Kursta Amstrad ile birlikte diğer büyük bilgisayarlarıda kullandık. Kursta öğrendiğimiz RANDOM dosya özellıklerini CPC 6128'te kullanamıyorum. CPC'de Random dosya özelliklerini nasıl kullanabilirim. Bu konuda bana yardımcı olursanız sevinirim

HASAN YAĞMUR
ANKARA

SAD: Amstrad CPC serisi makınaların sahıp olduğu basıc'te Random dosya kullanamazsınız. Ancak sıralama dosyayı kullanabılırsınız. Amstrad bilgisayarlarda Random dosya için M BASIC veya Mallard Basıc kullanmanız gerekmektedir

ROM ADRESLERİ

21 yaşında üniversite talebesiyim. Bir Amstrad CPC 6128'im var. Okulda bilgisayar makıne dili ile ılgılı ders gormekteyız. Bu öğrendiğim bilgileri bilgisayarımda kullanabilmem için ROM adreslerini nasıl öğrenebileceğim konusunda bana bilgi verirmisiniz?

SELÇUK ADIGUZEL
İSTANBUL

SAD: CPC serisi bilgisayarın ROM adreslerini ve tüm adresleri kapsayan firmware kıtabı sizin ıçın çözüm olacaktır. Bir CPC 6128'iniz olduğuna gore CPC 464 firmware ve DDI firmware aldığınız taktırde probleminiz çozülecektir

CRASH MODE

CRASH MODE

BOMB JACK

Bomb Jack'te sonsuz yaşam elde etmek için aşağıdaki Poke listesini yazın. Metod 2'yi kullanın. "bjcode. bin'e kadar ön kısmı geçin.

```
1 'BOMB JACK - TEYP VEYA DISK
2  Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MEMORY 5999
15 CLS
20 LOAD"!bjcode.bin",6000
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279,65,23280,32,23281,82,23282
,65,23283,86,23284,69,23285,32
50 FOR k=1 TO 7
60 READ po,n
70 POKE po,n
80 NEXT:MODE 0:CALL 6000
```

TEYP İÇİN POKE METODLAR

[illegible] Crash Mode veya poke'larını kullanabilmeniz için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metoddan hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce |tape'i [illegible] unutmayın.

METOD 1

Oyun kasetini başa sarın. POKE listesini [illegible] girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'un çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybiniz normal olarak çalışacaktır.

METOD 2

Bu metod için oyun programının ilk bölümünü atlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'a basın. Önce Play'e sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre sonra "Found Herhangi bir Block 1" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir"in ne olduğu hiç önemli değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu [illegible] teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla [illegible] "Found" mesajı verildiğinde teybi durdurun.

[illegible] RUN yazarak Enter'a basın. Şimdi [illegible] Play'e sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.

LOCOMOTION

Mastertronic'in bu tren oyunu için hazırlanmış Crash Poke listesini yazın ve Metod 1'i kullanın. Bu size sonsuz yaşam ve sonsuz durdurma hakkı sağlayacaktır. Fire tuşuna bastığınızda oyun duracak, tekrar bastığınızda başlayacaktır.

```
1 'LOCOMOTION   TEYP
2 'Sızin Amstrad
3 'Ekım 88
10 MEMORY 4999 MODE 1
20 PRINT"YUKLENIYOR. LUTFEN BEKLEYIN   "
30 LOAD"!data1",5000
40 LOAD"!data2",29000
50 LOAD"!data3",33000
60 LOAD"!data4",36000
70 POKE &951A,0.POKE &951B,0
80 POKE &9524,0·POKE &952E,0
90 POKE &953C,0:POKE &953D,0
100 POKE &953E,0.CALL 29000
```

ARMY MOVES

Army Moves'ta (1.bölüm) sonsuz yaşam, mermilerden etkilenmeme düşman araçlarına bağışıklık istiyorsanız aşağıdaki Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın.

```
1 'ARMY MOVES (I.BOLUM) - TEYP
2 'Sızin Amstrad
3 'Ekim 88
10 N=0: CHK=0: l=70: MODE 1
20 FOR I-&A000 TO &A088
30 READ A$:J=VAL("&"+A$).POKE I,J
40 N=N+1 CHK=CHK+J
50 IF N=8 THEN N=0 READ AMOUNT.IF CHK<>A
MOUNT THEN PRINT"YAZILIM HATASI";L·END E
LSE IF N=0 THEN CHK=0 L=L+10
60 NEXT I
70 DATA AF CD 0E.BC 21 AF.39.11 &360
80 DATA 00 00 3E 16 CD A1.BC CD,&34B
90 DATA 6A 3A.21.40 A1.11.00.00 &1B7
100 DATA 3E.16 CD A1 BC.21.40.A1.&380
110 DATA 01 26 02.3E.8D.CD.78 A0 &2D9
120 DATA 21,86 A1 01 F0.01.3E.3D.&2A5
130 DATA AE.CD.78.A0 21 40 A1.11 &3A6
140 DATA 00.BB 01 26.02 F3.ED B0.&374
150 DATA DD 21 00.BF 11 4F 00 CD.&2EA
160 DATA 67.BB.DD.21.00.C0.11.00.&2F1
170 DATA 40.CD.67.BB DD 21 1E.05.&350
180 DATA 11 86 8D CD 67.BB AF 06.&3C8
190 DATA F6 FD 79 21.3B 0B 77.21.&35B
200 DATA 8B 12 77 21 4C.1C.3E.C3.&29E
210 DATA 77 CD 37 BD FB C3 90,92.&518
220 DATA F5 AF 77.F1.23 0B C6 0A &409
230 DATA A F6 B0 5F 78.B1 7B.20.F0 &489
240 DATA .9
250 INPUT SONSUZ YASAM(Y/N)·",Y$ IF UPP
ER$(LEFT$(Y$,1))="N" THEN POKE &66,0
260 INPUT "KURSUN GECIRME(Y/N):",Y$: IF
UPPER$(LEFT$(Y$,1))="N" THEN POKE &A06A,
0
270 INPUT "DUSMAN GEMILERINE BAGISIKLIK(
Y/N) " Y$ IF UPPER$(LEFT$(Y$,1))="N" THE
N POKE &A070,0
280 CALL &A000
```

CRASH MODE

BOULDER DASH

Bu oyunda sonsuz yaşam için Crash Poke listesini yazın. Çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Boylece A ile M arasında istediğiniz bölümü istediğiniz seviyede ve sonsuz yaşamlı olarak oynayacaksınız.

```
1  'BOULDER DASH   TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  'Ekim 88
10 MODE 1
20 MEMORY &7FFF
30 FOR F=&9000 TO &901E
40 READ A$
50 POKE F,VAL("&"+A$)
60 NEXT F
70 PRINT"KASETI TEYBE YERLESTIRIN
VE PLAY'E BASIN"
80 CALL &9000
90 DATA 21,00 02,11,25,70,3E,87
100 DATA CD,A1,BC,AF,32 80 1B,32
110 DATA 81,1B,32,82,1B,3C,32,54
120 DATA 19,32,74,19,C3,52,1F
```

Harrier Attack!

İşte size düşman saldırılarından arındırılmış bir savaş. Aşağıdaki Poke listesini yazın. Programı çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Düşman araçlarının size ateş etmediğini görecek ve savaşı kazanacaksınız.

```
1  'HARRIER ATTACK    TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  'Ekim 88
10 MODE 1
20 MEMORY &7FFF
30 LOCATE 15 10 PRINT"LUTFEN BEKLEYIN"
40 LOCATE 15 12 PRINT"YUKLENIYOR.. .."
50 LOAD"'HARIER ATTACK" &8000
60 POKE &807F,&C9
70 CALL &8000
80 POKE &A538,0:'DUSMAN DURDURMA
90 POKE &A53B,0:'SALDIRI
100 POKE &A6CE,0:'SONSUZ SALDIRI
110 POKE &A6CF,0   BOMBA & YAKIT
120 CALL &9111
130 END
```

PAPERBOY

Paper Boy'da sona ulaşmanız için aşağıdaki Poke listesini yazın. Çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Böylece sonsuz yaşam elde edeceksiniz.

```
1  'PAPERBOY   TEYP
2  Sizin Amstrad
3  'Ekim 88
10 FOR n=0 TO 15  READ h  INK n h
20 NEXT n
30 DATA 0,26 24,15,6 3,1,2,20,22
40 DATA 18 9 12,10,13 16
50 FOR n=0 TO 18  READ a$
60 a=VAL("&"+a$)  POKE n+&8000,a
70 NEXT n  CALL &8000
80 DATA 3e,01 cd,6b,bc,af,cd,0e
90 DATA bc,01,00,00 cd,38 bc,cd
100 DATA 19 bd c9
110 OPENOUT"dummy"  MEMORY &3FF
120 LOAD"!SCREEN",&C000
130 LOAD"!BRICK",&BF00
140 LOAD"!MAN",&400
150 LOAD"!b",&C000
160 POKE &9AA 5
170 POKE &[illegible]  ALL &BF00
```

MANIC MINER

Manic Miner'ın Amsoft versiyonu için Crash Poke listesini yazın. Bu Poke size sonsuz yaşam sağlayacaktır. Çalıştırmak için Metod 2'yi kullanın ilk bölümü geçin.

```
1  'MANIC MINER - TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  'Ekim 88
5  CLS
10 MEMORY &506D
20 LOAD"!manmin15",&506E
30 POKE &6E25,0
40 CALL &506E
50 END
```

Sonsuz ve ekstra yaşam elde etmek için Metod 2'yi kullanarak Poke listesini yazın. Oyunun başındaki "Batty" isimli ilk dosyayı geçin. 0-255 arasında yaşam istiyorsanız 90 no'lu satırda virgülden sonra istediğiniz sayıyı yazın. Bu durumda 100 no'lu satırı silin.

```
1  'BATTY - TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  'Ekim 88
10 MODE 0:BORDER 0
20 MEMORY &1300
30 FOR t=0 TO 15:READ a
40 INK t,a:NEXT t
50 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6
60 DATA 15,9,18,17,24,20,8,1
70 LOAD"!a",&4268
80 MODE 0
90 POKE &432B,(0 255 yasam yazin)
100 POKE &4518,0:'sonsuz yasam
110 FOR t=0 TO 15:INK t,0:NEXT t
120 LOAD"!b",&C000
130 CALL &4268
```

Batty

CRASH MODE

BATMAN

Batman için sonsuz yaşam. Aşağıdaki Crash Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Sonsuz yaşama sahip olarak görevinizi tamamlayın.

```
1 'BATMAN   TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 DATA 21,90,1c,36,00,c3,00,01,21,2d,22
20 DATA 36,d3,21,40,20,11,40,00,01,f2,01
30 DATA ed,b0,21,40,00,e5,21,00,bb,e5,21
40 DATA f2,01,e5,21,07,b8,e5,21,bb,02,e5
50 DATA f1,21,ea,b1,11,d9 b1,f3,c9
60 MEMORY &2000
70 FOR x=&BE00 TO &BE34
80 READ a$
90 POKE x,VAL("&"+a$)
100 NEXT
110 LOAD""
120 CALL &3A6A
130 LOAD"!",&2040
140 CALL &BE08
```

NEMESIS

İşte Nemesis için Crash Poke. Aşağıdaki Poke listesini yazın. Duble laser ve mermi elde edeceksiniz. Aynı zamanda iyice korunacak ve uzayda daha uzun seyahat edeceksiniz. Metod 2'yi kullanın. Oyunun başındaki "Nem" isimli ilk dosyayı geçin.

```
1  'NEMESIS    TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  Ekim 88
10 ENT   1 1,9,1
20 ENT   3 2, 6,1,2,6,1
30 ENT   5,1   2 1
40 ENV 1,2   1,2
50 ENV 3,2,3 1,3,2,1
60 ENV 5,2, 1 1
70 ENV 7 10, 1 5,30,0,1,10,1,10
80 ENT -7 2, 1,1,2,1,1,5 0,2
90 ENV 8 2 2,2 5  1,2,1  7 5
100 ENT  8,5,0,1 2  1,1,2,1,1
110 MODE 1  BORDER 0
120 FOR t=0 TO 15  READ a: INK t,a: NEXT
130 DATA 0,6 11,23,6 7,8,9,11
140 DATA 12,13,15,16,18,24,26
150 LOAD"!NEMSIS",&C000
160 OPENOUT"y"  MEMORY 999
170 LOAD"!NEMCODE",1000
180 POKE &9682,212:POKE &96AA,&20
190 FOR t=550 TO 980:POKE t,0: NEXT
200 CALL 38341
```

RAMBO

Rambo'da sonsuz yaşam ve sınırsız enerji istiyorsanız Poke listesini bilgisayarınıza yazın. Metod 1'i kullanarak teybinizi çalıştırın. Artık ölümsüz Rambo olarak esirleri kurtarabilirsiniz.

```
1 'RAMBO - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 DATA 21,9c,8e,36,00,23,36,00,23,36,00
20 DATA 21,ab,8e,36,00,c3,00,8f,21,2d,22
30 DATA 36,f8,21,40,20,11,40,00,01,f2,01
40 DATA ed,b0,21,40,00,e5,21,00,bb,e5,21
50 DATA f2,01,e5,21,07,b8,e5,21,bb,02 e5
60 DATA f1,21,ea,b1,11,d9,b1,f3,c9
70 MEMORY &2000:chk=0
80 FOR x=&9500 TO &953F
90 READ a$
100 y=VAL("&"+a$):POKE x,y:chk=chk+y
110 NEXT
120 IF chk<>6306 THEN PRINT "YAZILIM HAT
ASI":END
130 LOAD""
140 CALL &3A6A
150 LOAD"!",&2040
160 CALL &9513
```

JAIL BREAK

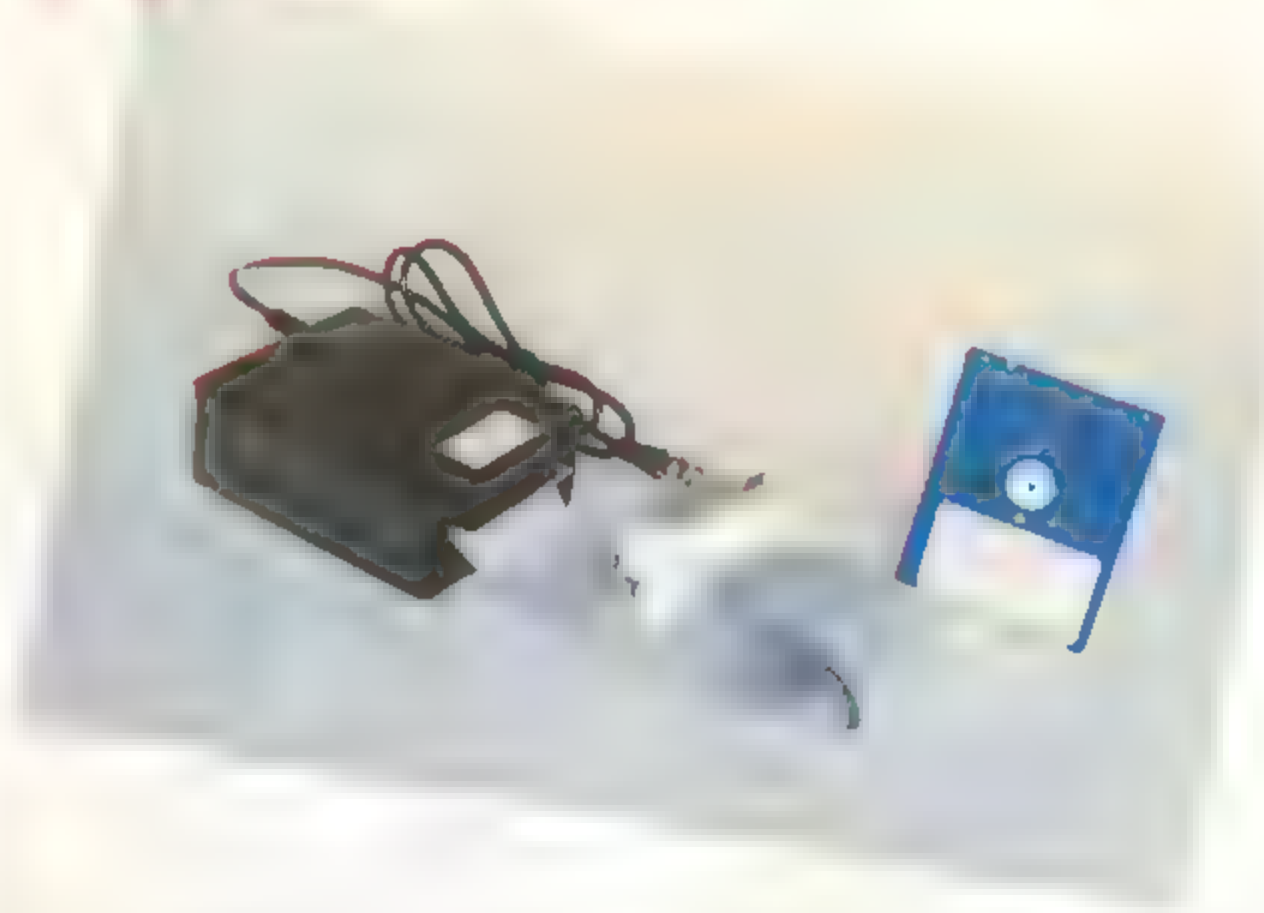
Kötü adamları öldürmekte zorluk çektiğinizi biliyoruz. Aşağıdaki Crash Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Bu sayede sonsuz yaşama sahip olacaksınız.

```
1 'JAIL BREAK - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MEMORY &A0FF:MODE 1
20 20 LOAD"!",&A100
30 FOR x=1 TO 6:READ a: POKE a,&A1.NEXT
40 READ a:POKE a,&BF
50 FOR x=&BF00 TO &BF06:READ a$
60 POKE x,VAL("&";a$):NEXT
70 CALL &A100
80 DATA 41218,41221,41246,41249,41263,41
285,41274
90 DATA af,32,7b,cd,c3,00,f0
```

SAD

VİDEO DİGİTİSER

Görüntülerin insanoğlunun iletişim hayatındaki en etkili güç olduğunu söyleyebiliriz. Görüntüler ile hatırlar onlar ile öğrenir ve düşüncelerimizi diğer insanlara aktarmak için görüntüleri kullanırız. Bu nedenle grafik dizayn ve masa üstü yayıncılık bilgisayar kullanımının gelişmekte olduğu alanlardır. Bu da doğal olarak, bilgisayar ile görüntü yaratmamıza ya da elde etmemize yardımcı olabilecek herhangi bir şeyin iletişim araçlarımız arasında önemli bir yer tutması demektir.



VIDI

Rombo Productions'ın bir ürünü olan Vidi, video player veya video kameradan görüntü elde etmek için kullanılabilen bir software-hardware paketidir. Size elde edeceğiniz görüntüleri düzeltme, saklama ve basma olanağı sağladığı gibi, sonradan bu resimleri bir masa üstü yayın paketine ekleme ya da bir slayt gösterisine hazırlama gibi özel amaçlarınız için kullanma imkânı sağlar.

Paketin tamamı esas olarak bir video digitiserdir. Video kayıt cihazından gelen sinyalleri alarak bilgisayar ekranında gösterime uygun nokta kalıplarına çevirir.

Fakat Vidi aynı zamanda da bir yakalayıcıdır. Bu ona sürekli olarak resim göndermenin gerekli olmadığını göstermektedir. Paket video kayıt cihazının çıkışından pozları yakalıyarak bilgisayar'ın hafızasına depolar. Bu görüntünün ekrana aktarılması esnasında da bir diğer pozu elde eder ve bu işleme aynı düzen içinde devam edilir.

Poz işleminin bitirilmesi 1/3 saniye kadar sürer. Yani normal bir televizyonda video filmi seyrederken görünen, saniyede 50 poza karşın saniyede 3 poz görülür. Bu da hareketli resimlerle bazı benzerlikleri olan görüntülerin ekrana yansıması demektir. (Her ne kadar sonuç eski filmlere benzese de)

Paket bilgisayarınız için ihtiyacınız olan seri/paralel interface ünitesine çok benzeyen bir kutu ihtiva etmektedir. Bu kutuda seri/paralel interface ünitesi gibi bilgisayarınızın arkasındaki 'Expansion' çıkışına bağlanacaktır.

Eğer Interface"ede ihtiyacınız olursa üzülmeyin çünkü Vidi onunla birlikte çalışabilecek şekilde dizayn edilmiştir.

Vidi interface'inden ya kayıt cihazının ya da kameranın arkasına bağlanan (Video Out soketine) görüntülerin kaydedilebilmesi için bir Video Out soketine sahiptir.

Paketin software kısmı bir tek bilgisayar disketi ile sağlanmaktadır. Disket esas görüntü elde edilişi, dijital hale dönüştürme ve programın düzenlenmesinin yanısıra, görüntü bir kez yakalanıp kaydedildikten sonra ilgi çekici şeyler yapmanızı sağ ayacak bazı diğer yararlılıkları da kapsar.

ÇALIŞTIRMA ve GÖRUNTÜ ELDE ETME

Bu paket ile poz yakalama çok kolaydır. Gerekli tek şey video kayıt cihazını çalıştırarak ekranda belirecek görüntüleri seyretmektir.

Görüntülerin oluşum şekillerini belirlemek için oldukça geniş seçenekler mevcuttur. Başlangıç için gerekli olanlar; görüntü parlaklığı, kontrast ve yaratma metodudur. Tamamı, ekranın altındaki tek bir menü listesinden değiştirilir.

Parlaklık kontrolü televizyondakilere çok benzer bir şekilde çalışmaktadır. Parlaklığın değiştirilmesi normal televizyonlar da olduğu gibi parlayan pixel sayısının değiştirilmesinden çok pixel eşiklerinin değiştirilmesini sağlar. Böylelikle eğer eşik (parlaklık) azaltılırsa daha az pixel yakalanmış ve bu sebeple de daha koyuca bir görüntü elde edilmiş olur.

Seçilebilinecek üç görüntü modeli mevcuttur. -2,4,16 şeklinde. Shade 2'de iken her pixel gerçek bir siyah-beyaz (ya da yeşil-beyaz) görüntü yaratacak şekilde "on" ya da "off" durumundadır.

Shade 4'de ise her pixel 4 durumdan birini alabilir. -on, off, yada 2 orta seviyeden biri. Shade 16 sadece tek poz modunda iken kullanılır ve herpixel için 16 gri seviye sağlar

Kontrast kontrolü sadece shade 4 modunda kullanılabilmesi dışında parlaklık kontrolü gibi çalışır. 4 gölge arasındaki geçişi tam olarak saptar. Yüksek kontrast ekranda iyi gözükmesine rağmen yazıcı çıkışları sağlıklı olmaz.

Herhangi bir televizyonda olduğu gibi bu kontroller resim ekrandayken değiştirilebilir. Ekranda anında etki elde edilecektir Ayrıca görüntünün ekrandaki yatay ve dikey pozisyonunu değiştirmek için kullanılabilecek kontroller de mevcuttur.

Bütün bu işlemlerin sonunda oluşacak görüntü tabi olarak biraz karlıdır. Fakat bu 1Mb'in üzerinde bilgi ihtiva eden bir resmi sadece 720*256'lık çözünürlüğe dönüşturen bir sistemden beklenilebilinecek bir şeydir.

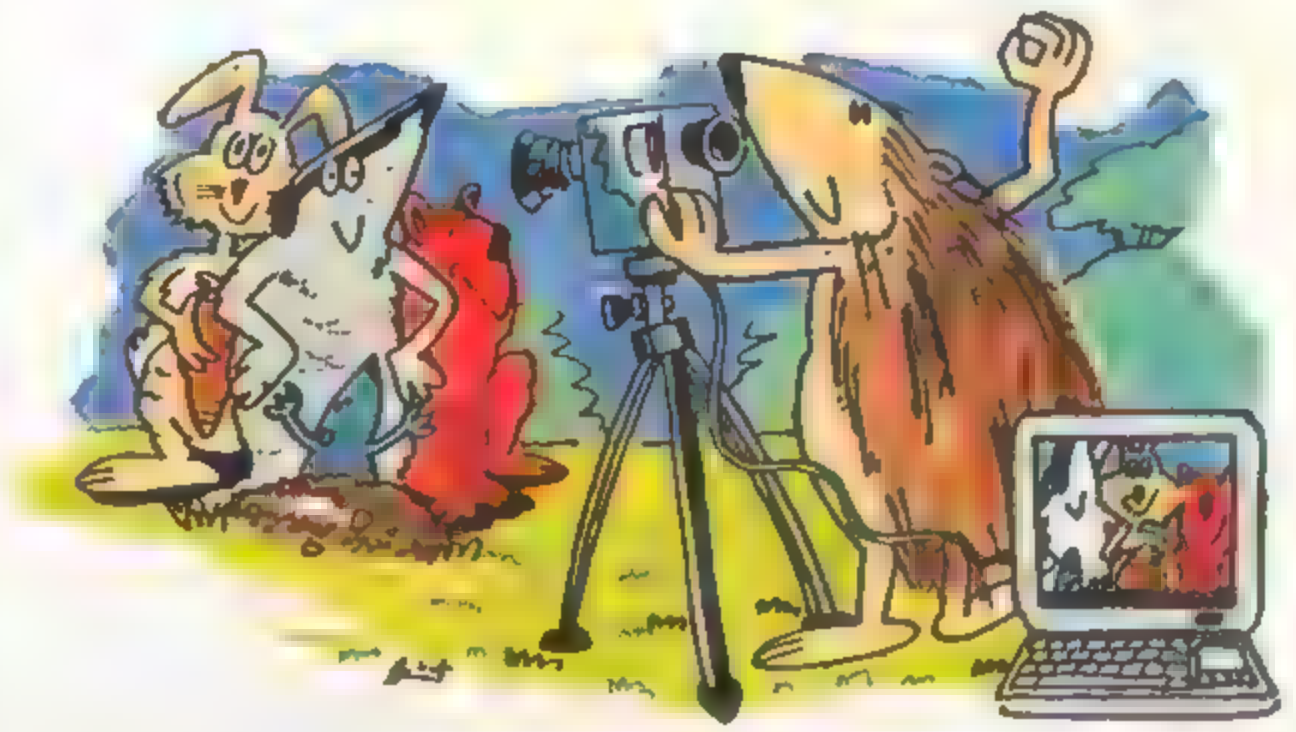
Buna rağmen görülen resim kesinlikle antaşılır şekildedir ve Vidi temiz basıma ihtiyacı olanlar için kullanışlı bir "Cleaning Up" imkânı sağlar

Tek pozlar kontrol şeklinin Autorun'dan One-Shot'a değiştirilmesiyle kolayca elde edilebilinir (dip menü kontrolleri kullanılarak). İstediğinizi bir kez elde ettikten sonra resmin tamamı bazı ilginç yollarla kullanıma hazır hale getirilebilir-software bölümü "windowing" imkânlarının tamamını sağlamaktadır.

"Window" menüsü çağırılırken tanımlanmış olan "window" limitleri ekranın bütününü kapsar. Bununla birlikte cursor tuşları kullanılarak yeni bir "window" tanımlanabilir. Bu da görüntünün tamamı yerine sadece önemli olan kısmını kullanma imkânını sağlar.

Bir "windowun" içinde mevcut olan görüntü parçası, pixel çevrimi (negatif etki yaratmak için), kaydırımı veya düzenlenmesi ile tamamen temizlenebilir.

Düzenleme basit olarak pixel parlaklıklarının değiştirilmesi, böylece görüntüdeki kötü bir bölümün çıkarılması veya başka bir bölümün daha parlak hale getirilmesi demektir. Şüphesiz ki bu işlem zaman alacaktır fakat bu zaman bir fotoğrafçının negatif rotuşlamasından daha uzun değildir.



Mevcut görüntü ya da onun bir parçası, "save" edilmeden önce tek ya da çift yükseklikte karakterler ile text eklenebilir. Bu iş için mevcut 3 yol vardır.

"Overwrite" modu basit olarak texti resmin üzerine yerleştirir. "Merge" modu mevcut parlak pixelleri boşaltan siyah karakterler yaratır. "Cosmplement" modu ise beyaz bir texti resme fon olacak şekilde görüntüye ekler.

Görüntü dosyalarını "save" etmede, "load" etmede çok kolay işlemlerdir. Görüntüler ya ekranın tamamından ya da bir windowdan "save" edilebilinir. Tekrar yükleneceklerinde ise "save" edildikleri ölçünün yanısıra bu ölçünün yarısı ya da iki katında yüklenilmeleri mumkündür.

Ayrıca yüklenilebilecek şeye "owerwrite", "merge" veya "complement" etkinlikler kullanılarak hazırda ekranda bulunan bir şeyi ekleyeyi isteyip istemediğinizi belirtme şansıda vardır.

EK HUSUSLAR

Temel goruntü elde etme programının yanısıra Vidi bazı diğer kullanışlı etkinlikleri de içerir.

Görüntüler basılı hale dönüştüklerinde yeterince güzeldir, ancak eğer bunlar elektronik olarak bir masaüstü yayınına eklenebilirse daha etkileyici olurlar. Bu tip bir kullanımla resminiz sonradan bir broşür, gazete ya da istenilen herhangi bir yere eklenebilir

Sağlanan görüntü çevrim yararlılıkları ile iki masaüstü paket programı desteklenmektedir: Mirror Soft'dan Fleet Street Editor Plus ve Database Software'dan The Desktop Publisher. Küçük bir yararlılık programı her iki paketinde okuyabileceği dosyaları en az karmaşa ile hazırlayabilmektedir.

Bir başka olanak da slayt gosterisi yapabilme imkânıdır. Görüntulerin gösterim sırası ve slayt aralarında ekranın temizlenip temizlenmeyeceği bir liste haline getirilince gerisini Vidi halledecek

ÖZET

Vidi bilgisayar için kullanımı zevkli ve yararlı bir ektir Kullanımı kolay olduğu kadar el kitabıda kolaylıkla anlaşılabilecek şekildedir. Ayrıca, basım masaüstü yayınları ve gösterim için kullanılabilecek resimler sunar Bu paketin hazırlanışına çok fazla fikir katılmış ve hepsi kullanılabilir hale dönuştürülmuştür

SAD

20 BEST GAMES

OYUN LİSTESİ

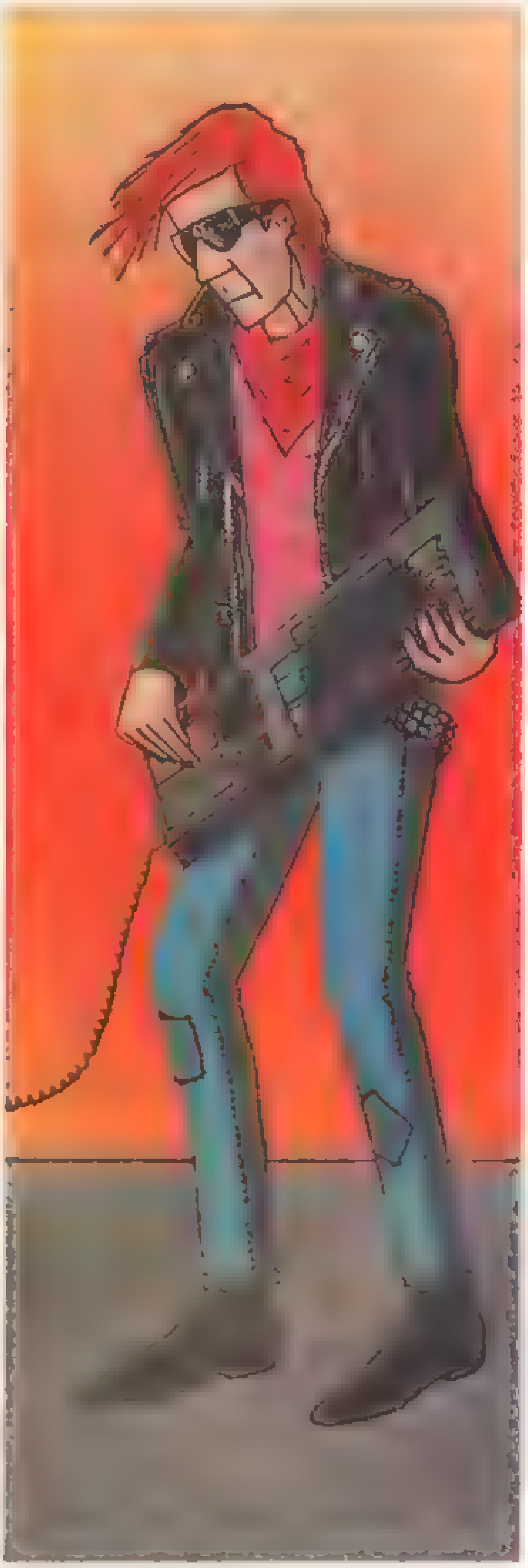
			Geçen Ay
1	**WORLD GAMES** Epyx	Bir çok değişik branşta yarışabileceğiniz sportif oyun. Grafik ve uygulama çok güzel.	—
2	**XEVIOUS** Americana	Heyecan dolu bol kademeli sıcak bir savaş oyunu. Detayların belirginliği zevkli olmasını sağlıyor.	—
3	**POPEYE** Alternative	Kademeli oyun. Temel res çeşitli sıkıntılardan kurtarmalısınız. Kontrol diğer makinelere göre AMSTRAD da daha iyi.	—
4	**RENEGADE** Imagine	Londra da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizayn mükemmel.	—
5	**KRAKOUT** Gremlin	Duvar yıkma stili düşündürücü bir oyun. Sağa ve sola doğru kullanma imkânı, hız ve kontrollü hareket gerektiren bir oyun.	—
6	**GAME OVER** Imagine	Kademeli ve sürükleyici bir macera oyunu. Yaratıkları özel silahlarınızla yok edip sona varmalısınız.	—
7	**BARBARIAN** Palace	Grafik ağırlıklı doğuş oyunu. Kılıç kullanarak rakibiniz alt etmelisiniz. Keyboard joystick, bir yada iki kişiyle oynayabilirsiniz.	—
8	**ARMY MOVES** Ocean	İkinci Dünya Savaşında yeralacaksınız. Donanımlı ibiniz ile savaşacaksınız. Grafik ve tasarı oldukça güzel.	—
9	**BALL BREAKER** CRL	İyi bir kontrol oyunu. Hız ve bir sonraki hareket düşünmeniz gerekiyor. Bol ekran ve zor sayılacak bir oyun.	—
10	**JACK THE NIPPER II** Gremlin	İlkinden oldukça daha iyi. Konusuyla eğlendirici grafik ve aksiyon oldukça iyi. Sıkılmadan oynayabilirsiniz.	—
11	**NİNJA** Mastertronic	Kara ebiseler görevde. Az ekran fakat bol doğuş. Hareket kullanımı rahat.	—
12	**PAPER BOY** Elite	Gazeteci çocuğa dağıtımda yardım edeceksiniz. Eğlendirici, zevkle oynayacağınız bir oyun. Grafik iyi.	—
13	**GARY LINEKERS SOCCER** Gremlin	Futbol oyunu. Maç ve strateji birlikte. Oyun öncesi maça hazırlık oldukça detaylı. Zevkle oynanabilir bir oyun.	—
14	**THAI BOXING** Anco	Uzakdoğu boksu öğrenecek ve yapacaksınız. Dört ayrı mekanda doğuş. Amaç sokaktan ringe doğru yükselmek. Grafik ve hareket rahatlığı yeterli.	—
15	**ARKANOID** Imagine	Düşünce ve hareket hızlığı gerektiren iyi bir oyun. CPC kullanıcılarının favorileri arasına girebilecek nitelikte. Oyun zevk veren objelerle zor ve sürükleyici hale getirilmiştir.	—
16	**INTERNATIONAL KARATE** Endurance	Karate oyunlarını sevenler için favori bir oyun. Grafik ve tasarı çok iyi. Değişik mekanlarda karateci ve hareketleri değerlendiren hakem.	—
17	**SUPER SPRINT** Electronic Dreams	Üstten görüntü üç boyutlu bir araba yarışı. Amacınız, zorlaşan parkurlarda diğer arabaları geçmek ve finişe varmaktır. Grafik fena değil.	—
18	**1942** Elite	Uçak savaşı. I. Dünya Savaşında hava taarruz birliğine gireceksiniz. Düşman uçaklarıyla savaşacaksınız. Grafik ve karakterler iyi.	—
19	**FEUD** Mastertronic	Kademeli 2D grafik olarak düzenlenmiş bir oyun. Bol ekran ve sprite üstünlüğü dikkat çeken özellikleridir.	—
20	**IKARI WARRIORS** Elite	Commando stili iki kişi ile oynanabilen bir oyun. Eğlenceli ve heyecanlı. Grafik iyi.	—

Yukarı çıktı — Aşağı İndi — İlk Giriş

Bu liste MEMOREKS Bilgisayar Hizmetleri tarafından düzenlenmiştir

PROGRAM

ROCK TO CPC



```
[illegible]
30 Sizin Amstrad
40 Ekim 88
50 [illegible]
[illegible]
170 [illegible]
[illegible]
[illegible] RESTORE [illegible]
[illegible]
240 [illegible] THEN RESTORE [illegible]
[illegible]
[illegible] THEN 190
[illegible]
290 [illegible]
300 [illegible]
[illegible]
470 DATA [illegible]
[illegible]
540 DATA [illegible]
[illegible]
560 [illegible]
[illegible]
670 [illegible]
680 FOR [illegible]
[illegible]
690 [illegible]
700 PEN 2 no=237 [illegible]
[illegible]
720 IF k=19 THEN pio=1 no=242 PEN 1
730 IF pio=1 THEN [illegible]
740 IF pio=0 THEN [illegible]
750 IF k=2 THEN pio=0 no=243 PEN [illegible]
760 LOCATE k [illegible] PRINT CHR$(no) [illegible] CALL &BD19:RETURN
```

EĞİTİM

MAKİNE DİLİ

Bir konuyu öğrenmek için gerekenlerin başında, öğrenme isteği ve kaynak gelir. Bilgisayarlar konusunda özellikle son zamanlarda Türkçe kitaplar bol miktarda yayınlanmaya başladı. Ancak mikroişlemciler hakkındaki kaynaklar genellikle mühendislik öğrenimine yonelmiştir. Hobby olarak ilgilenenlerin faydalanabilecekleri kaynaklar ise, yabancı dilde yazılmıştır.

Evinde, Arkadaşında ya da okulunda bir AMSTRAD'ı olanlar kaynak yokluğu sebebiyle makine dili konusundaki bilgilerini arttırmakta güçlük çekmektedir. Dergimizin bu köşesinin size faydalı olacağına inanıyoruz.

ŞENOL EKER

Amstrad Basic gibi çok kullanışlı ve kolay öğrenilebilen bir dili az çok biliyorsunuz. Fakat öğrenilmesi ve yazılması zor olan bir dili MAKİNE DİLİNİ öğrenmek istiyorsunuz. Acaba bunca zorluğa katlanmaya değer mi? isterseniz iyi ve kotü taraflarıyla karşılaştıralım:

1- Makine dilinin yazılması, hatalarının bulunması, düzeltilmesi Basic e nazaran biraz daha zordur.

2- Bir bilgisayar için yazılmış BASIC programı, başka bir bılgısayara az çok değiştirerek aktarabiliriz. Fakat makine dili ile yazılmış bir programı başka bir bılgısayarda çalıştırmak için en iyi yol programı tekrar yazmaktır. Örneğin Spectrum'a yazılmış bir makine dılı programı Amstrad da çalıştırmak istersek, programda değişiklikler yapmak, yeniden yazmaktan daha zordur.

3- Basic'te ondalıklı sayılar ve çok buyuk sayılar kolaylıkla kullanılabilirken, makine dılinde bazan 0 - 65535, bazan 0 - 255 arasındaki tamsayılar dışındakileri kullanabılmek için bazı özel yöntemlere başvurmak gerekir.

4- Toplama ve çıkarma dışındakı çarpma, bölme, üs ve kok alma gibı trigonometrik fonksiyonlar BASIC'te rahatlıkla kullanılabilirken, Makine dilinde çarpma için bile bır program parçası yazmak gerekir.

5- Makine, Basıc'e nazaran çok daha hızlıdır. Ömeğın BASIC'te 4 dakikadan fazla suren bır bellek transferı işlemi, makine dılinde yapılırsa, bir saniyenin dörtte bırı cıvarında birsurede tamamlanacaktır

6- Makine dılı, hafızada çok az yer kaplar. Basic'te 500 byte yer kaplayan bir program, Makine dilıne ortalama olarak 50 byte'ı geçmez.

7- Bazı programların Makine dilında yazılması zorunludur. Örneğın kasetteki Spectrum ya da Commodore programlarını okuyabilecek bır programı Basic ile yapamayız.

8- Makine dili program yazabılıyorsanız, Amstrad'ın Basic ini olduğu gıbi kabullenmek zorunda kalmazsınız. Basic'te yapılması imkânsız olan bazı işleri makine dılında yazıp, basic programlarınızda alt program olarak kullanabilirsiniz.

İyi ve kötü özelliklerini kabul ederek, makine dılini öğrenmek istiyorsanız, hemen başlayalım.

MAKİNE DİLİNİ ÖĞRENMEK

Basıc ile makine dılını karşılaştırırken, öğrenilmesinin zor olduğundan bahsetmiştik. Aslında öğrenmenin zor olması değil, çabuk sonuç alamamak birçok kimsenin makine dilini oğrenmesini engellemektedir. Çunku basıc öğrenirken daha ilk derslerde basıt dahi olsa bir program yapmanız mümkündur. Halbuki makine dilinde ekrana adınızı yazdırabiliyorsanız, yaklaşık olarak işın sonuna gelmişsiniz demektir.

Burada anlatılanlarda uygulanabılır bır şey yok, sadece teori var diyerek okumadan geçerseniz, bir yere varmanız mumkun değıldir. Aksine bıt, byte, op-code, binary ve hexadecimal sayı sistemleri gibi temel kavramları çok ıyi öğrenmeniz gerekir. Bunun için kelimesini bile atlamadan, çok dıkkatlı ve iyıce sindirerek bırkaç defa okuyun ve uzerinde düşünün, yorum ve alıştırma yapın. Çünkü yazı dizimizde hedefimız birkaç sayı sonra sızi basıt programlar yapabilecek bılgi düzeyine erıştirmektedır.

MİKROİŞLEMCİ NEDİR?

Bıldiğiniz gibi AMSTRAD, "Z-80' kullanır ki popüler kışısel bılgısayarların büyuk bır bölümü bu mikroişlemciyi (microprocessor) tercıh etmıştır.

Eğer bilgisayarın ıçini açıp bakacak olursak, gördüğümüz siyah renkli ve kenarlarında birçok bacağı olan cisimlerin (bunlara entegre devre diyoruz) genişçe olanlarından birinin uzerinde "Z-80 C" yazılıdır. İşte bu, bilgisayarın ' Beyni" olan Z 80 mikroişlemcisidır.

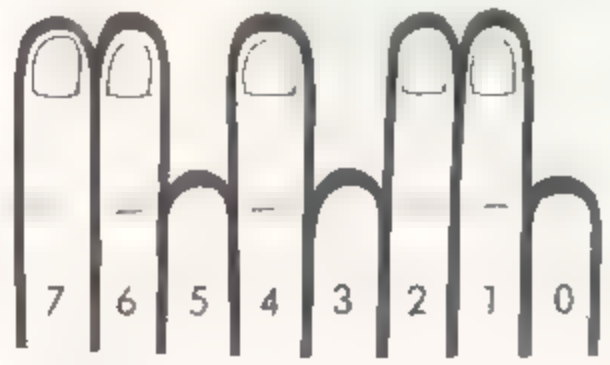
Mıkroişlemcinin 20'si sağda 20 si solda olmak üzere toplam 40 bacağı (pin) vardır. Bunlardan bizi ilgilendiren, 16+8=24 tanesidir. 16'lı gruba adres yolu (Address Bus), 8'li gruba da data yolu (Data Bus) adı verilir.

Bilgisayar, bir elektronik "devre" olduğuna göre, adres ve data yoluna ait bacaklardan elektrik akımı geçer. Şayet bir bacakta elektrik varsa buna yüksek (HIGH), yoksa alçak (LOW) diyeceğiz ve yuksek ı (1), alaçak'ı (0) ile göstereceğiz.

Data yolunu ele alalım: Buradakı 8 uçtan bazılarında elektrik var, bazılarında yoksa ve bız bunları 0 ve 1 ile ifade ediyorsak.

11010110

şeklindeki bir dizıliş mümkündür ve bu diziliş, 214 sayısını ifade eder. Burada, 1,2,4,6 ve 7 no'lu data uçlarında elektrik var. 0,3 ve 5 no'lularda yoktur. DATA yolunu, 8 parmaklı bir el gibi düşunebilinz.



=11010110

Mıkroişlemci, bu sekiz parmaklı eli ile 0-255 arasındaki sayıları gösterebılir siz de beş parmakla, 0-31 arasındaki sayıları gösterebilirsiniz Bu bölümde, "el" ve "parmak" ıfadelerını kullanarak ömeklediğimiz anlatım, ikılı (binary) sayı sistemı olarak tanımlanır. Ikılı (binary) sayı sistemi makine dilinin temelidir.

Unutmayın; ikılı sayı sistemını oğrenmeden makıne dilini öğrenemezsiniz. Olsa olsa ezberleyebılırsınız.

BYTE VE BIT

El ömeğindeki El yerıne byte, (Bayt diye okunur) parmak yerine de bıt ifadelerının kullanıldığını soyıersek, bıt ve byte'ın ne olduğunu sanırım anlarsınız. Bir de ıkı elimiz olduğuna göre, "ikı el ' için de WORD kelimesini kullanalım. Bu arada, bilgısayarın her elinde 8 parmak bulunduğunu unutmayın.

Buna göre,

1 El = 8 Parmak
1 Çift El = 2 El = 16 Parmak
veya
1 Byte = 8 Bıt
1 Word = 2 Byte = 16 bit

diyerek konuyu ozetleyebılırız.

Şimdi de bizim kullandığımız ONDALIK (Decimal) sayılarla binary sayı sistemini karşılaştıralım:

Parmaklar	**Binary**	**Ondalık**
Iki parmak kapalı	0 0	0
sağ parmak açık	0 1	1
sol parmak açık	1 0	2
Ikısı de açık	1 1	3

Yukarıda gordüğunüz gibi, sadece iki parmak ile 0,1,2 ve 3 olmak uzere 4 sayı ıfade edebiliyoruz. Bır üçüncü bit kullanırsak:

0 0 0 = 0	1 0 0 = 4
0 0 1 = 1	1 0 1 = 5
0 1 0 = 2	1 1 0 = 6
0 1 1 = 3	1 1 1 = 7

0,1,2,3,4,5,6 ve 7 olmak üzere toplam 8 sayıyı gösterebiliriz.

Kaç tane bit kullanarak kaç tane sayı ifade edebileceğimizi bulmak için, bit sayısı kadar 2 rakamını birbiriyle çarpmamız yeterlidir.

Buna göre:

1 bit =	2	= 2
2 bıt =	2*2	= 4
3 bıt =	2*2*2	= 8
4 bıt =	2*2*2*2	= 16
5 bıt =	2*2*2*2*2	= 32
6 bıt =	2*2*2*2*2*2	= 64
7 bıt =	2*2*2*2*2*2*2	128
8 bıt =	2*2*2*2*2*2*2*2	= 256

16 bit = 2*2*2*2*2*2*2*2*2*2 = 65536

demek ki, bılgısayar bir eli yani 8 parmağı ile 256, iki eli ile 65536 değişik sayıyı ifade edebılır.

BİLGİSAYARIMIZIN BELLEĞİ

Bir bılgisayardan bahsedılirken, kaç kılobaytlık olduğu söylenir. Kılobayt yani Ingilizce yazılışı ile Kılobyte, 1024 byte'a eşit bir bellek kapasitesidir. Amstrad CPC 464, 64 Kılobayt yani 65536 byte'lık bir bellek kapasitesine sahıptir. CPC-6128'ın 128 kB lık belteği olmasına karşılık biz şımdılık bunun sadece 64'u ile ilgıleneceğız.

BELLEK NASIL BİR ŞEYDİR?

Bılgısayarımızın belleğini, her birinde 8 bit bulunan 65536 tane kutu gıbı duşunebılırız. Bu kutuların her bıren, 0 dan başlayarak 65535'e kadar numara verelim. Her kutuda 8 bit bulunduğuna ve 8 bit 0-255 bır sayı ıfade ettiğine göre, kutucukların içinde 0 ile 255 arası bır sayı varmış gibi duşunebılırız. Herhangıbir kutunun içindekı sayıya o kutunun değeri, kutunun üzerinde yazılı olan 0-65535 arasındaki sayıya kutunun adresi, bu kutucuğa da Bellek Gözesi (Memory Cell) adını verelim.

Bu durumda, 31736 no lu kutunun içinde 92 sayısı varsa bunu "31736 no'lu adreste 92 değeri var" dıye ıfade edeceğiz.

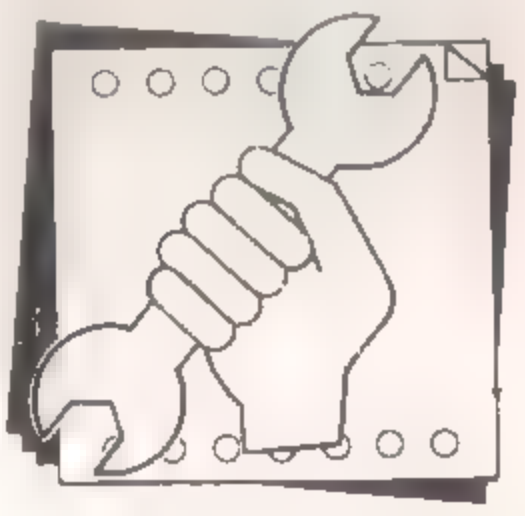
Ram - rom - Prom - Eprom - Eeprom

Falanca no'lu adreste filance değer var. Pekı, biz bu değeri değıştırebilirmiyız?

ROM, Ingilizce "READ ONLY MEMORY" ifadesının kısaltılmış şeklıdır. Türkçe de 'Sadece okunabilen Bellek anlamına gelir. Rom beltekteki değerleri okuyabiliriz, ancak yazmaya çalıştığımızda başarısız oluruz. Çünkü bu belleğın gözlerindekı değerler hiçbır şekilde değıştirilemez. Amstrad CPC 464'te bırı işletim sistemi (operating system), dığen basic yorumlayıcı (basıc interpreter) olmak üzere her bırı 16 KB kapasıteli ıki tane ROM vardır. 6128'de ise, bunlara ek olarak yine 16 kB kapasıteli bır dısk rom'u (Disc rom) bulunur.

RAM ise RANDOM ACCESS MEMORY (rastgele erişılebilen bellek) ifadesindeki kelımelerın baş harfleridir. Ram daki bilgileri rom'dakı gibi okuyabılırız. Ayrıca değıştirebiliriz de... Elektriği kesıldığında yani kapatıldığında, ram bellekteki bılgıler kaybolur.

Bunlardan başka Prom, Emprom, Eeprom gıbi başka bellek türleri vardır. Fakat bunlar genellıkle bılgısoyarlarda kullanılmazlar ve konumuzun dışında olduğundan burada anlatılmayacaktır.



ÜNLÜ AMSTRAD'CILAR

Kızım Zeynep'te Amstrad ile yakından ilgilendi. Hatta bu ilginin, onun High School'u kazanmasına yardımcı olduğuna inanıyorum.

Sayın ALASYA Amstrad Bilgisayar ile ne zaman ve nasıl tanıştınız?

Dört sene önce, sanıyorum 1984 senesinin Eylül..Ekim ayı gibiydi. Ankara'ya yaptığım iş seyahati sırasında, ziyaretine gittiğim bir arkadaşımın bürosunda ilk kez Amstrad'ı gördüm. O zamana kadar bilgisayarla ilgili bilgi sahibi olmadığım halde Amstrad'ın görüntüsü beni çok etkiledi. Yani aslında ilk etapta becerileri değilde, monitör ve keyboard'ın bütünlüğü beni özellikle etkilemişti.

Bu etki, ni sizin bir Amstrad Bilgisayara sahip olmanızı sağladı?

Aslında Ankara'daki bu tanışma yoğun işlerimin arasında dahi beni bu konuda düşündürmeye başlamıştı. Ancak konu tamamıyle bana yabancı olduğu için yeteri kadar ilgilenemedim. Galiba 1985 senesi başlarıydı; Bir gün kapı çalındı ve bir arkadaş üzerinde AMSTRAD yazılı iki kutuyu "Bunlar sizin için gönderildi" diyerek bırakıp gitti. O kadar şaşırmıştım ki, şaşkınlığım ancak monitör kutusunu açtığımda elime geçen bir kartla sonuçlandı. Ankara'daki ziyaretim sırasında makinaya göstermiş olduğum ilgi arkadaşımı o kadar etkilemiş ki benim de bir Amstrad Bilgisayara sahip olmamın beni mutlu edeceğini düşünerek bana Bilgisayarı hediye etme inceliğini göstermiş. Sonuç olarak maceralı dahi olsa bende bir Amstrad CPC 464 sahibi oldum.

Bilgisayardan pek anlamadığım için başta beni etkileyen Monitör ve keyboard'ın bütünlüğü idi.

Evet sayın ALASYA siz de artık bir Amstrad'a sahipsiniz. Bu Bilgisayar ile hemen diyalog kurup anlaşabildiniz mi?

Yooo! Değil tabii. Görünüşdeki cazibenin onun işlevleriyle çok farklı olduğunu anladım; hatta ilk başlarda hiç bir şey yapamadım.

Peki, bu sorun sizi nasıl etkiledi? Sizi Bilgisayardan uzaklaştırdı mı? Yoksa başka bir çözüm aramayamı yöneltti?

Sık sık bahsediyorum, işlerim öyle yoğun ki bu işler içinde bilgisayarı yeterince kullanamamak,beni üzmekle birlikte, yakın çevremde bu konuyla ilgili kimse bulunmadığından bir çözüme ulaşamadım. Ancak nasıl bilgisayara arkadaşımın ince düşüncesiyle sahip olduysam; makineden yeterince faydalanma da değerli dostlarım sayesinde gerçekleşti. Bildiğiniz gibi o sıralarda Milli Piyango reklamlarında oynuyorduk. Bir gün Milli Piyango idaresindeki bilgisayarları gördüğümde benim de bir bilgisayarım olduğundan ancak ondan yeteri kadar faydalanamadığımdan bahsettim. Kendileri sağ olsunlar bilgisayar birimlerinde ki bir arkadaşı beraber çalışmamız için görevlendirmişler. Bu arkadaşla beraber yaptığımız sıkı bir çalışmayla sadık arkadaşım Amstrad'la çok daha iyi anlaşarak ona kavuşmuş oldum.

Böylece Amstrad'la tanıştınız ve onun bir çok özelliğini öğrendiniz. Bu arada Amstrad oyunlarıyla aranız nasıl?

Amstrad oyunlarını çok seviyor ve fırsat buldukça oynuyorum. Size şunu çok samimi söyleyebilirim, Amstrad'la oyun oynamak beni dinlendiriyor ve mutlu ediyor.

Ne tip oyunlardan hoşlanıyorsunuz? Beğendiğiniz oyunlardan bir kaçını söyleyebilirmisiniz?

Bütün oyunları seviyorum ama özellikle ilgimi çeken oyunlar da var tabii. Biraz eski olmakla birlikte ilk göz ağrım Fruity Frank'ı başta sayabilirim. Size enteresan bir şey söyleyeceğim; Fruity Frank'ı oynarken bazen oyunu bırakarak oyundaki yaratıkların sevimliliğini hayranlıkla izliyorum. Diğer oyunlara gelince; Video Poker, Fruit Machine'i fırsat buldukça oynuyorum. Ayrıca Alien 8 kademeli tipi oyunlarda bana cazip geliyor. Son aylarda ise Arkanoid, Krakout, Batty, oyunlarında favorilerim arasında bulunuyor.

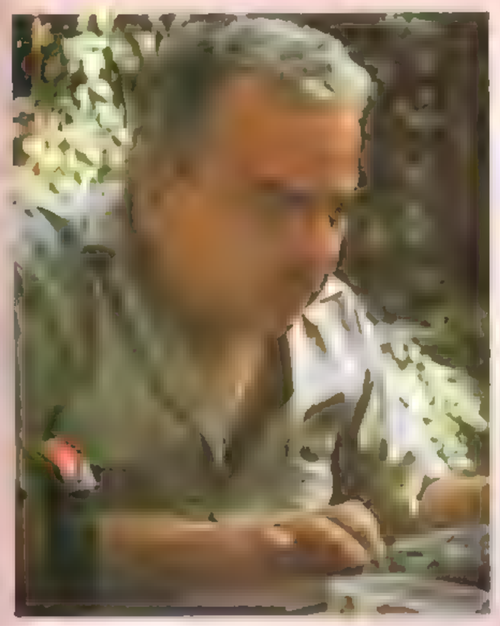
Amstrad'ı evinizde sizden başka kullanan var mı?

Bilgisayar eve girdiğinden beri kızımda Amstrad'la yakından ilgilendi. Bu ilgi dolayısıyla yaptığı çalışmaların ona High School yolu açan olumlu sebeplerden biri olduğuna inanıyorum. Tabii o da fırsat buldukça sevdiği oyunlarla beraber olmanın tadına varıyor.

Zeki Bey, Amstrad'a yoğun işleriniz arasında ne kadar vakit ayırabiliyorsunuz?

Benim uzun senelerden beri süre gelen bir aşkınlığım var. Günde iki saat kitap okurum. Ancak bu iki saatin artık bir saati sevimli ve becerikli dostum Amstrad'a ait. Yirmi yaşlarında heyecanlarımı motosikletimle gideriyordum, bana büyük haz ve heyecan veriyordu; Şimdi ise o heyecan ve tad'ın yerini Amstrad Bilgisayarım aldı.

Fruity Frank o kadar güzel bir oyun ki bazen oyunu bırakarak, oyundaki yaratıkların sevimliliğini izliyorum.

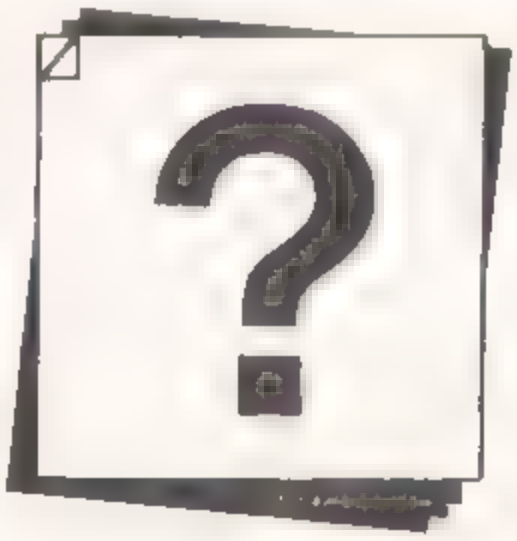


ZEKİ ALASYA'DAN SİZE

● TERS YAZI

Eğer arkadaşlarınıza şaka yapmak isterseniz, işte size bir yöntem. Listeyi yazın ve çalıştırın. Tüm karakterlerin hem soldan sağa hem de yukardan aşağı ters yazıldığını göreceksiniz. Normal yazıya dönmek için SYMBOL AFTER 256 yazmanız yeterli olacak.

```
1 REM ** TERS YAZI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 MODE 2:SYMBOL AFTER 32
20 FOR a=32 TO 255
30 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(a)
40 SYMBOL a,PEEK(&F800),PEEK(&F000),PEEK
(&E800),PEEK(&E000),PEEK(&D800),PEEK(&D0
00),PEEK(&C800),PEEK(&C000)
50 NEXT a
```



KLİNİK

PCW

Bilindiği gibi CP/M önemli özellikler taşıyan bir işletim sistemidir. Bu sayımızda sizlere CP/M'i tanıtmakla yetindik. İleri ki aylarda CP/M'in zengin özelliklerini belli başlıklar altında ele alarak sizlere anlatacağız

CP/M Nedir?

CP/M'i endüstri standartı olarak mikro bilgisayarlar için kontrol programı olarak tanımlayabiliriz. CP/M'in son versiyonu olan **"CP/M Plus"** Amstrad CPC 6128, PCW 8256, 8512, 9512 serisinde kullanılan zengin özelliklere sahip bir işletim sistemidir.

Yukarıda anılan bilgisayarlardan birine sahipseniz, bilgisayarınız daha verimli olarak kullanmak ve CP/M dünyasının bilgisayar kullanıcılarına sunduğu geniş olanaklardan yararlanmak isteyeceksiniz. Bu nedenle aşağıda CP/M'i tanıtmak amacıyla giriş nitelğindeki bir yazı sizlere sunulmaktadır.

CP/M, programları işlemek ve verilerinizi organize etmekte size yardımcı olan bir işletim sistemidir. Donanım, bilgisayarın alt yapısını ve kapasitesini oluştururken işletim sistemi bilgisayara hayat vererek kullanıcının direkt olarak denetimini sağlar. CP/M işletim sistemi, bu işleri yapabilmek için yani bilgisayarın doğru ve etkin çalışabilmesi için CP/M komutları adı verilen bazı özel programlara ihtiyaç duyar.

CP/M komutları genel olarak ikiye ayrılır:

1 Dahili komutlar
2 Yardımcı programlar

Dahili komutlar CP/M işletim sistemi bilgisayara yüklendikten sonra otomatik olarak belleğe aktarılırlar. Bu komutlar her zaman hazır durumdadır ve istenilen an kullanılır.

Yardımcı programlar sistem disketlerinde bulunurlar ve her kullanışta bu programlar belleğe yüklenmek zorundadır.

CP/M işletim sistemi klavyeden çeşitli komutlar alarak bunları yorumlar, işler ve sonucunu bildirir. Ayrıca CP/M işletim sistemi bilgisayara bağlanan fiziksel birimlerin (monitör, yazıcı, disk gibi) kontrolünü ve programlama dillerinin çalışmasına destek sağlar.

CP/M İşletim Sisteminin Yapısı:

CP/M işletim sistemi 4 ana bölümden oluşur.

1 **BIOS** (BASIC I/O system). Temel Giriş/Çıkış Sistemi.

2. **BDOS** (BASIC Disc Operating System) Temel Disk işletim Sistemi.

3. **CCP** (Consol Command Processor) Konsol Komut işlemcisi.

4 **TPA** (Transient Program Area) Geçici Program Alanı.

BIOS donanıma ilgiyi sağlarken, CCP bilgisayar kullanıcıları ile iletişimi sağlar. BDOS giriş/çıkış ve uygulama programlarıyla ilgili denetimi sağlar.

CP/M işletim sistemi ile yazım ve düzeltme kurallarının öğrenilmesi çok kolaydır ve bu işletim sistemi kullanıldığı her bilgisayarı aynı tarza sokar. CP/M işletim sistemi sayesinde birçok program standart olarak farklı bilgisayarlarda, bilgisayar kullanıcılarının hizmetine sunulur.

CP/M'in destek verdiği paket programlar ve bazı programlama dilleri aşağıda verilmiştir.

ADI	FİRMA	AÇIKLAMA
ASM	Digital Research	Intel 8080 Assembly dili
M-80	Microsoft Inc.	Intel 8080 ve Z80 Assembly dili
MAC	Digital Research	Intel 8080 ve 8085 Assembly dili
BASIC-80	Microsoft Inc.	Yorumlayıcı
BASIC-80	Microsoft Inc.	Derleyici
HISOFT C	Hisoft Inc.	Derleyici
TURBO PASCAL	Borland	Derleyici
COBOL-80	Microsoft Inc.	Derleyici
FORTRAN-80	Microsoft Inc.	Derleyici
WORDSTAR	MicroPro	Kelime işlemci
SUPERCALC II	Sorcim	Hesap tablosu
DR GRAPH	Digital Research	Çizim Programı
DR DRAW	Digital Research	Çizim Programı

İNCELEME

PCW

Mallard Basic'de Özel Durumlar

Bu yazının amacı Mallard Basic'de merak edilen noktaları açıklamak ve bu dilin ileri seviyelerde problemsiz bir şekilde kullanımını sağlamaktır. Bu nedenle yazımıza Mallard Basic'de yeni program yazmağa başlayanlar için minumum seviyede bilinmesi gereken noktalar hakkında bir giriş bilgisi vermeyi uygun bulduk.

Mallard Basic CP/M Plus altında çalışan hızlı, çok yonlu modern bir Basic'dir Mallard Basic'i diğerlerinden ayıran bazı gelişmiş özellikler vardır Bu özelliklerden bir tanesi rastgele ve indeks dosyalamadır. Mallard Basic'i toplama gibi basit işlemlerden, personel dosyalarını saklamak, bordro hesaplamak ve statistiksel analizler yapmağa kadar sınırsız uygulamalarda kullanabilirsiniz

Mallard Basic amatör uğraşılardan profesyonel uygulamalara kadar olanak sağlayan bir programlama dili olması nedeniyle CPC 6128 ve PCW 8256, 8512, 9512 kullanıcılarının ozel olarak ilgisini çekmektedir

Mallard Basic'de Ekran Kontrolü:

Amstrad CPC 6128 veya PCW serisi bilgisayarlar CP/M plus uygulamasında Zenith Z19/Z29 monitorunun ozellıklerine çok yakın bir Terminal Benzeticisi içerir CP/M terminal benzeticisi değişik kontrol kodlarını kullanarak kullanıcının ekrana hakım olmasını sağlar. Bu kontrol kodlarının başlangıç seviyesinde en onemli olanları aşağıda açıklanmıştır

CLS: Ekranı sil ve kursoru başlangıç noktasına gotur

```
CLS$=CHR$(27)+"E"+chr$(27)+"H"
PRINT CLS$
```

LOCATE: Kursoru belirtilen koordinata yerleştir

```
LOCATE$=chr$(27)+"Y"+chr$(32+y)+chr$(32+x)
PRINT LOCATE$
```

y: Satır no
x: Kolon no

LOCATE ve PRINT: Belirtilen koordinata bir değerin yazılması

Bu işlem için DEF FN fonksiyonunu kullanacağız.

```
DEF FN Yaz$(y,x,t$)=CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)+t$
PRINT FN Yaz$(10,20,"AMSTRAD")
```

Kürsörü Kaldırmak/Yerleştirmek:

```
kursorON$=chr$(27)+"e"  Kursor ekranda görünür
kursorOFF$=chr$(27)+"f": Kursor ekranda kaybolur
PRINT kursorOn$
PRINT kursorOFF$
```

Negatif/Normal Görüntü:

```
inv$=chr$(27)+"p": Negatif goruntu
nor$=chr$(27)+"q": Normal goruntu
PRINT inv$+"AMSTRAD"+nor$
```

Altı çizgili Yazma/Normal Yazma:

```
acy$=chr$(27)+"r". Alt çizgi moduna girer
noy$=chr$(27)+"u". Alt çizgi modunu terkeder
PRINT acy$+"PCW 8256"+noy$
```

Pencere Açmak: Ekranın belli bir bolumunu tanımlayarak bu bolumde çalışmak

```
DEF FN window$(s,k,h,w)=chr$(27)+"X"+chr$(32+s)+chr$(32+k)+chr$(32+h-1)+chr$(32+w-1)

PRINT FN window$ (10,30,40,20)
```

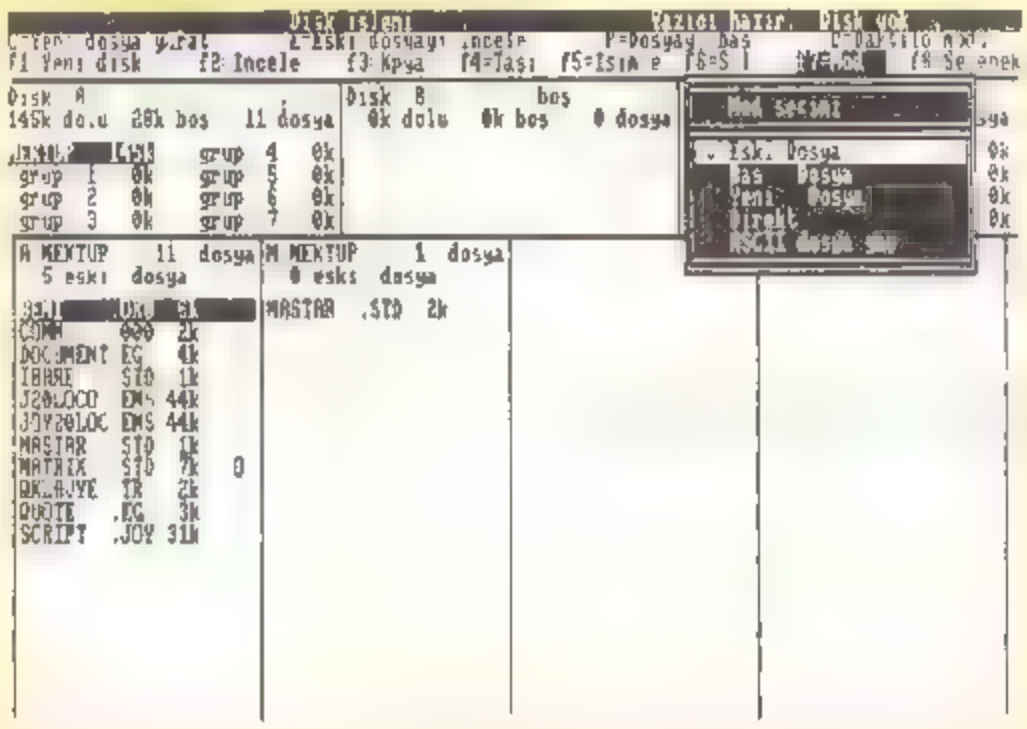
s: Pencere sol ust satır no
k: Pencere sol ust kolon no
h: Pencere yuksekliği
w: Pencere genişliği

ASAD

PCW Dizi

PCW LOCOSCRIPT

"WORD PROCESSING' ülkemizde kelime işlemci olarak bilinmektedir. AMSTRAD PCW serisi makinelerde yer alan kelime işlemci programı ise'LOCOSCRIPT' olarak tanımlanmaktadır.



Bu yazı dizimizde, AMSTRAD PCW kullanıcılarına LocoScript'in ne olduğunu ve nasıl kullanıldığını öğretmeyi hedefledik. LocoScript de diğer kelime işlemciler gibi çok yönlü ve karmaşık özellikler içermektedir. Her sayımızda bu sayfada yer alacak yazılarımızda bu karmaşanın nasıl çözüleceğini açıklamaya çalışacağız. Sıra ile LocoScript'in tüm bölümleri ele alınarak, kullanıcılara da örnekleme metodu ile anlatılacaktır.

Bu sayımızda genel anlamı ile LocoScript'in ne olduğunu, nerelerde ve ne amaçla kullanıldığını ve Elektronik daktilolar ile olan farklarını anlatmaya çalışacağız.

Son on yılda daktilolara mikro işlemciler de dahil olmak üzere bir çok bilgisayar teknığı transfer edilmiş ve bu sayede bu aletlerle kullanılabilecek text sayısı inanılmaz derece de artmıştır. Kelime İşlemciler ofislerde göz ardı edilemiyecek gelişmeler sağladıktan sonra şimdi de evleri hedef almış durumdadır. Bir çok Personel Computer, kelime işlemcilik için adapte edilebilmektedir. Artık ofiste olduğu kadar evde de kullanılabilen ve ayrıca hesap işleri için de adapte edilebilecek Kelime İşlemciler çıkmıştır. Ömeğin Amstrad PCW'ler. Bu işlemcilerin neler yapamıyacaklarını öğrenmek daha kolaydır.

Daha önceden kelime işlemciler ile tanışmamış olanlara kelime işlemcilerin, zamanınızın tümünü onlara ayırmadıkça, sunduğu imkânların tümünü kullanmanıza imkân olmayan çok gelişmiş sistemler olduğunu belirtmek gerekir. Öyle ki işlemciyi herhangi bir kısmi görevi için hazırlarken bile başta ne yapıldığı unutulmakta, sonrada el kitaplarındaki araştırma başlamaktadır. Bu yüzden uygun yerlere bir hafıza yardımı olarak kullanılabilecek adım adım tablolar yerleştirdik. Genel olarak da PCW'ler gibi bilgisayar kontrollu cihazlardan doğru çıktı; sadece ve sadece duzenli, doğru girdi sağlandığında alınacağından, kesin olarak büyuk ilgi gösterilmesi gerekmektedir. Bilinçsizce kullanılacak klavye kötü sonuçlar doğurabilecektir. Örneğin yarım saat boyunca gayet iyi şekilde yazılanlar tek bir hareket ile kaydedilebilir. Modern kelime işlemcileri kullanırken sahip olduğumuz bir şans, hepsinin hataları gösterecek şekilde düzenlenmiş olmasıdır.

1.1 Elektronik Daktilolar

Kelime İşlemciler arasında en basıt olanı elektronik daktilolardır.

Burada elektrikli daktiloların bir gelişim göstermesi söz konusudur. Bu gelişim bir hafıza eklenilmesi ile sağlanılmış, böylelikle de textin bir ya da daha fazla satırının saklanılması gerçekleştirilmiştir. Yazılanlar, yazanın önünde belirmekte ve istenildiğinde elektronik olarak düzeltilebilmektedir. Yapılacak iş basittır. Herhangi bir pasaj yazılır, gerekirse düzeltilerek "Carriage Return" (ya da sadece Return) basılmak suretiyle yazdırılır. Bu esnada yazıcı kişi bir sonra ki pasaj ile meşgul olabilir. PCW'lerde de bu tip bir olanaklar mevcuttur. Kullanımdan sonra hafıza başalacağı için normal kopya kâğıdı ile elde edilebilecek 1-2 kopya dışında kopya elde etmek mumkün değildir.

1.2 Mikroişlemci Kontrolü

Artık kelime işlem fonksiyonlarına çeşitlilik getiren mikro işlemcilere sahibiz. Temel olarak mikroişlemci hepsi çalıştığında insanı hayrete düşürebilecek kapasiteye sahip, inanılmaz sayıda küçük silikon "chip"lerden oluşur. Örneğin kuçük parmağınızın tırnağı büyukluğundeki bir chipe yarım milyon transistör sığdırılabilir. Mikroişlemci çoğu kez bilgisayarın beyni olarak nitelenir ve kendi kendine düşünememesi dışındaki bir çok alanda insan beynine rakıp durumdadır -tabii şimdilik. Sadece sürat göz önüne alındığında ise insan beynini çok geride bırakacağı kesindir. Çünkü işlemciler gerçek düşünme tarzından farklı olarak "program" denilen bir çeşit elektronik talimatlar serisi ile yönlendirilirler. Kelime işlemcide program zaten işlemcidedir. (PCW'lerde "LocoScript" olarak adlandırılır) ve sırlarının çok azı bilinen karmaşık bir olaydır. Bununla birlikte biz kullanıcılar için özel bir klavye ile işlemler kolaylaştırılmıştır. Öyle ki tek bir tuşa basarak programın istenilen bir bölümü çalıştırılabilir. Yani FIND, CUT, COPY, PASTE, gibi tuşlar kullanılarak inanılmaz miktar da işlem çok kısa bir süre içinde halledilebilir.

1.3 Son söz

Bundan sonraki sayılarımızda "LocoScript", kullanıcıların lehine olarak belli başlıklar altında ele alınacaktır. PCW "LocoScript'te yer alan ve önem taşıyan çeşitli varyasyonlar, ekran görüntüleri ile birlikte verilecektir. İnanıyoruz ki bu dizi yazılarımız ilerledikçe PCW'nizde 'LocoScript''i daha sağlıklı ve daha fonksiyonel olarak kullanacaksınız.

entegre

MUŞAVİRLİK, ELEKTRONİK, ELEKTROMEKANİK
SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

AMSTRAD-SINCLAIR BİLGİSAYARLARI

Ankara Bölge Temsilcisi
ve tek yetkili servisi.

Özveren sk. 3/3 Demirtepe-ANKARA
Tel: 229 23 32 - 230 04 63

BİEM

BİLGİ İŞLEM ELEKTRONİK MERKEZİ

SİZE ÖNERİYORUZ!

Bilgisayar Dünyasını BİEM'le Yaşayın.

Eskişehir'de 10.000 Bilgisayar kullanıcısı bizi tercih etti.
Satışla bitmeyen başlayan hizmet;

- Yetkili teknik bakım servisi
- Yazılım, Ticari eğitim ve oyun Programları
- Mühendislik hizmetleri
- Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı tecrübeli uzman eğitimcilerle bilgisayar kursları
- Uygun şartlarla vadeli satışlar

EĞİTİMDEN SATIŞA BİEM UZMANLIĞI

- *Amstrad CPC 464 (Kaset)*
- *Amstrad CPC 6128 (Disket)*
- *Amstrad PCW 8256/8512*
- *Amstrad PC 1512/1640*
- *Amstrad DMP3160/4000 yazıcı*

İkieylül Cad. İkieylül İş Merkezi
No. 10 Kat: 2 D. 6
Kızılay Durağı Karşısı
Esnaf Sarayı Kat 3 A Blok 286
B Blok No. 144
ESKİŞEHİR

Bilgisayar almadan önce

PERKOM

Bilgisayar sahibi olduktan sonra

PERKOM

GÜVEN, İSTİKRAR, SERVİS ÜSTÜNLÜĞÜ

PERKOM

IBM PS/2 MODEL 30-002
IBM PS/2 MODEL 30-021
IBM PS/2 MODEL 50-021
IBM PS/2 MODEL 50-061
IBM PS/2 MODEL 60-041
IBM PS/2 MODEL 60-071
IBM PS/2 MODEL 70-E61
IBM PS/2 MODEL 70-121
IBM PS/2 MODEL 70-A21
IBM PS/2 MODEL 80-041
IBM PS/2 MODEL 80-071
IBM PS/2 MODEL 80-111
IBM PS/2 MODEL 80-311
IBM YAZICILAR

★ **PERKOM programları;**

— DOS 3.3, OS/2 İşletim Sistemleri Altında,
— Gerçek Zamanda,
— Çok Kullanıcılı
— İsteğe Özel,
— Modüler ve
— Entegre Olarak Hazırlanırlar...

★ **İHTİYAÇLARINIZ İÇİN ANAHTAR TESLİMİ ÇÖZÜMLER**

PERKOM BİLGİ İŞLEM SANAYİ ve TİC. LTD. ŞTİ.

Çevreyolu Çıkışı, Gokfiliz İş Hanı, Kat 1, No: 5 Mecidiyeköy-80310 İSTANBUL
Telefon: 175 47 60 (5 Hat)

IBM Yetkili Satıcı Personal Computer

IBM Yetkili Satıcı Ofis Makineleri

PC 1512 nin GRAFİK ÖZELLİKLERİ

ALİ MUTLU

Amstrad PC 1512'nin broşürlerinde 16 renk özelliği olduğu belirtiliyordu, oysa siz bu renk özelliğini sadece metin yazarken yada GEM ortamındaki programları kullanırken görebiliyor, kendi programlarınızda kullanamıyordunuz. (Bu sözümüz usta programcıları kapsamamaktadır.) Bu konuya biraz açıklık getirmek istiyoruz. Amstrad PC 1512'nin üstündeki grafik sistemi (kart demiyoruz, çünkü diğer makinalar gibi Amstrad ın grafiği bir kart ile değil ana kart üstündeki entegre devreler ile sağlanmaktadır.) IBM'in CGA grafik standartı ile uyumludur. Bu standart ise metin konumunda 16 renk, grafik konumunda ise 160x200 nokta çözümlemesinde 16 renk, 320x200 nokta çözumlemesinde 4 renk, 640x200 nokta çözümlemesinde ise 2 renk olarak saptanmıştır. Bu özellikler 16K'lık bir grafik belleği (ana 512K'nın haricinde) mevcuttur ki, buda Amstrad a 640x200'lük konumda 16 renk kullanma ımkânı tanımaktadır. Yanı PC 1512'nin grafik özelliklerini aşağıdaki tablo ile şöyle özetleyebiliriz:

160 x 200 => 16 renk
320 x 200 => 4 renk (IBM CGA standartı)
160 x 200 => 2 renk

160 x 200 => 16 renk (Amstrad PC 1512 özel modu)

Tüm kullanıcılar için altını çizmek ihtiyacını duyduğumuz bir özellik, dış kaynaklı programları kullanırken özellikle PC1512 seçeneği yoksa IBM CGA standartını seçmelisiniz. Bu renkli ve monokrom ekran kullanıcıları için aynıdır, çünkü PC 1512 nin monokrom monitörü de analog monitör olup renkleri grinin tonları olarak gösterir. Bu yüzden monokrom monitörünüz olsa dahi programları kullanırken renkli monitörünüz varmış gibi davranacaksınız. Oyun programlarında da RGB modunu seçiniz.

PC1512'nin 640x200 16 renk modunu BASIC2'de rahatço kullanabilmektesiniz, şimdı size bu özellikleri diğer dillerle nasıl kullanabileceğinizi gösterelim. Biz bu programımızda uygulama d ı olarak Turbo Pascal v3.0 ı seçtik.

Aşağıda Amstrad PC1512'nin BIOS'unun VDU (görüntu sistemi) kesmesine ait bir takım parametreler vereceğiz.

Kesme 16 (interrupt no 16): (VDU interrupt)

0 - set VDU mode (ekran modu seçimi)
12 - write pixel (ekrana nokta koyma)

Kesme 21 (interrupt no 21): (Enhanced Sub-Functions)

3 - Write VDU color plane register (renk siçimi)

```
program grafik;

(* 8086 register setinin tanımlanması *)

type register-pack = record
    AX, BX, CX, DX, BP, SI, DI, ES, Flags: Integer
end;

(* kesme sabıtlerının tanımlanması *)

const vdu-int     = $10; (* görüntü sistemi kesmesi *)
      enhanced = $11; (* Amstrad'a özel kesme *)

var regs : register-pack;
    sayac0, sayac2 : integer;

procedure set-vdu-mode (parameter: integer);
begin
    regs.ax: = $0006; (* modu seçme kodu *)
    intr (vdu-int, regs)
end;

procedure write-pixel (row, column: integer);
begin
    with regs do
    begin
     ax: = $ 0C01; (write pixel kodu)
     dx: = $ row;
     cx: = $ column
    end;
    intr (vdu-int, regs)
end;

procedure select-color (color:byte);
begin
    regs. ax: = $ 0300+color; (renk seçme)
    intr (enhanced, regs)
end;

(çerçeve çizme kısmı)

procedure box (row, column, length, color-byte:byte);
var sayac1: byte;
begin
    select-color (color-byte);
    write (color-byte: 4);
    for sayac1: = 1 to length do
    begin
     write-pixel (row+sayac1, column,1);
     write-pixel (row+column+sayac1,1);
     write-pixel (row+length, column+sayac1,1);
     write-pixel (row+sayac1, column+length,1);
    end
end;

(ana program)

begin
    set-vdu-mode (6); (640x200)
    port [$03d9]:=$0F; (16 rengin kullanılmasını bıldırme)
    sayac2:=0;
    repeat
     sayac0:=sayac2;
     box (80+sayac0,300+sayac0*5,50, trunc (sayac0/2)),
     sayac2:=sayac2+2;
    until sayac2>=32
end
```

Amstrad PC 1512 nın kesmeleri hakkında daha detaylı bilgi için Amstrad PC 1512 Technical Reference Manual'e başvurunuz.

BİLSET'İ

TERCİH İÇİN
BİRÇOK
SEBEP VARDIR...

AMSTRAD
BİLGİSAYARLARI

★ YETKİLİ SATIŞ
★ SERVİS
★ BAKIM HİZMETLERİ

BİLSET

sizden yana...

PROGRAMLAR:

★ Ticari programlar
★ Statik betonarme program
★ Her türlü özel programlar yazılır.

KURSLAR:

★ 15 Kişilik özel sınıflar,
★ M.E.G ve S. Bakanlığından onaylı sertifika verilir.

AMSTRAD ve SİNCLAİR
için, oyun, eğitim kasetleri disketleri ve yan ürünleri

"BİZ HİZMET İÇİN VARIZ."

BİLSET Bilgisayar
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Şti
MERKEZ: Şair Eşref Bulv. No.69 D.1
Alsancak-İZMİR Tel: 224719 - 224819
ŞUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A
Alsancak-İZMİR Tel: 630723
POSTA KOD NO: 35220

Kartlık reklam ajansı 145608

KLİNİK

PC

AUTOEXEC.BAT

Sayın okurlar, bu ilk yazımızda, sistem disketinizde bulunan iki önemli dosyadan birine, bir batch file olan "AUTOEXEC.BAT" isimli dosyaya değineceğiz.

AUTOEXEC.BAT batch tipi programlar satırlarını kapsayan bir metinden oluşmuş dosyadır. Bu dosyada yazılı olan komutlar sistem açılır açılmaz otomatik olarak icra edilir. AUTOEXEC.BAT batch tipi bir dosya olduğundan tüm komutları yerine getirebilmemizden kastımız bu dosya ile sistem konfigürasyonu yapabileceğiniz gibi makina açılır açılmaz ana kullanım programınızın yüklenmesini sağlayabilirsiniz.

Hemen hemen tüm 'AUTOEXEC.BAT' dosyalarında PATH, PROMPT ve RS232 arabirimi ile ilgili komutlara rastlanmaktadır. Fakat bu sayede ayrıca yüklenip bellekte kalan, yerel şebeke ağları için olan programlar da makina açılır açılmaz direk olarak yüklenebilmektedir. Aşağıda bu komutlara kısaca değineceğiz.

Path (patika) bir program ismi yazıldığında COMMAND.COM'un sırasıyla bakacağı disket disk isimleri ile alt directoryleri belirler. Bu özellik aslında MS-DOS'un en enteresan özelliklerinden birdir. Kullanıcı kendi programlarını değişik alt directorylerde uygun bir şekilde gruplayabilir. COMMAND.COM ona iyi izah edildiği taktirde hepsini teker teker arayıp bulacaktır.

Örnek: path \;c:\;c:\msdos;c:\util

şeklinde yazılmış bir satır (veya direk klavyeden de verilebilir) COMMAND.COM'a ilk önce bulunduğu sürücüye, daha sonra da sırasıyla c: diskinin ana directorysine, c: diskinin msdos alt directorysine ve util alt directorysine bakmasını söyler.

Genellikle msdos directorysine (bazı programcılar sys:dos, veya bin ismini de kullanır) sistem disketinde bulunan programlar aktarılır. Util directorysine de kullanıcının program yazarken veya disket hazırlarken ihtiyaç duyabileceği (pten programlar konabilir (FORMAT.COM, SIDEKICK, vb.).

Prompt MSDOS kullanıcıdan bir komut beklediği zaman ekrana kısa bir mesaj yazar. Bu mesaj ilk değer olarak kullanıcının hangi sürücüde olduğunu gösterecek şekilde ayarlanmıştır. A> şeklinde çıkan bu mesaj kullanıcının şu anda A: diskini kullandığını göstermektedir. Bu çok alıştığımız görüntüyü çok daha zengin kılmak aşağıdaki tabloda gösterilmiş özel karakterlerin kullanımı ile mümkündür. Bu karakterler her zaman $ karakterinden sonra yazılırlar.

$	$ karakterinin kendisi
t	saat (time komutu ile belirtilen zaman)
d	tarih (date komutu ile belirtilen tarih)
p	şu andaki directory
v	DOS'un hangi uyarlaması olduğunu belirten numara
n	başlangıç disk
g	'>' karakteri
l	'<' karakteri
b	'|' karakter
-	satır başı
s	boşluk
h	bir karakter geri
e	'ESC' karakter

Bu özellikleri kullanarak istersenız biraz eğlenebilirsiniz. Mesela ANSI ESCAPE kodlarını kullanarak kursörü istediğiniz bir yere taşıyabilir, ekran rengini değiştirebilir, ve hatta her seferinde ekranı silip sol üst köşeye saat yazdırabilirsiniz. Bununla beraber genelde bu tip uygulamalar her yeni komutu yazmadan evvel sisteme bazı işler yaptırdığından kullanıcıyı biraz bekletir. Programcılar tarafından en çok tercih edilen PROMPT PG komutudur. Bu komut kullanıcıya hangi disk ve directory de olduğunu gösterir.

MODE komutu ile ekran modunu ve seri portunuzu ayarlayabilirsiniz. Ekran modundan kastımız kullandığınız makinaya göre değişiktir.

PC 1512 Mode co80 (ekranı makinanın ilk açıldığı anki ekran konumuna getirir) text konumuna getirir)
Mode co40 (ekranı 40 karakter konumuna getirir)

PC 1640 Bu makinada da MODE komutu o makla beraber asıl kullanılacak olan DISPLAY komutudur.
Display herc0 (yarım sayfa HERCULES emülasyonu)
Display egamono (monokrom EGA modu)
bu konuda daha detaylı bilgi için lutfen kitabınıza bakınız.

Ayrıca MODE komutu ile seri portunuzun protokolunude ayarlamanız mumkundur.
Mode com1 9600,n,8,1 (9600 baud, non parity, 8 bit, 1 stop bit)
Mode lpt1=com1 (printer çıkışını seri porta yonetir)

VERIFY komutu verify=on, verify=off şeklinde kullanılır. Bu komutun amacı disket veya diske bir şey yazarken yazılanın bir kerede okunup, yazılması gerekenle kontrolunun sağlanması içindir.

Örnek bir autoexec.bat dosyası aşağıdadır,

```
echo - off
prompt $p$g
path \;c:\;c:\msdos;c:\util
verify=on
keybuk
ver
```

Bu örnekte once echo-off komutu ile işlemler yapılırken ekrana yansımamasını sağladık. İki, üç ve dorduncu satırları yukarıda anlatmıştık. Keybuk komutu ile ingilizce klavye surucusunun yuklenmesini sağladık, ve son olarak ta ver komutu ile msdos un versiyonunu ekrana yansıttık. Autoexec.bat dosyasını ihtiyaçlara gore çok değişik şekillerde hazırlamak mumkundur. Sizinde kendi ihtiyacınıza cevap verebilecek Autoexec.bat dosyasını hazırlamanız dileği ile hoşçakalın.

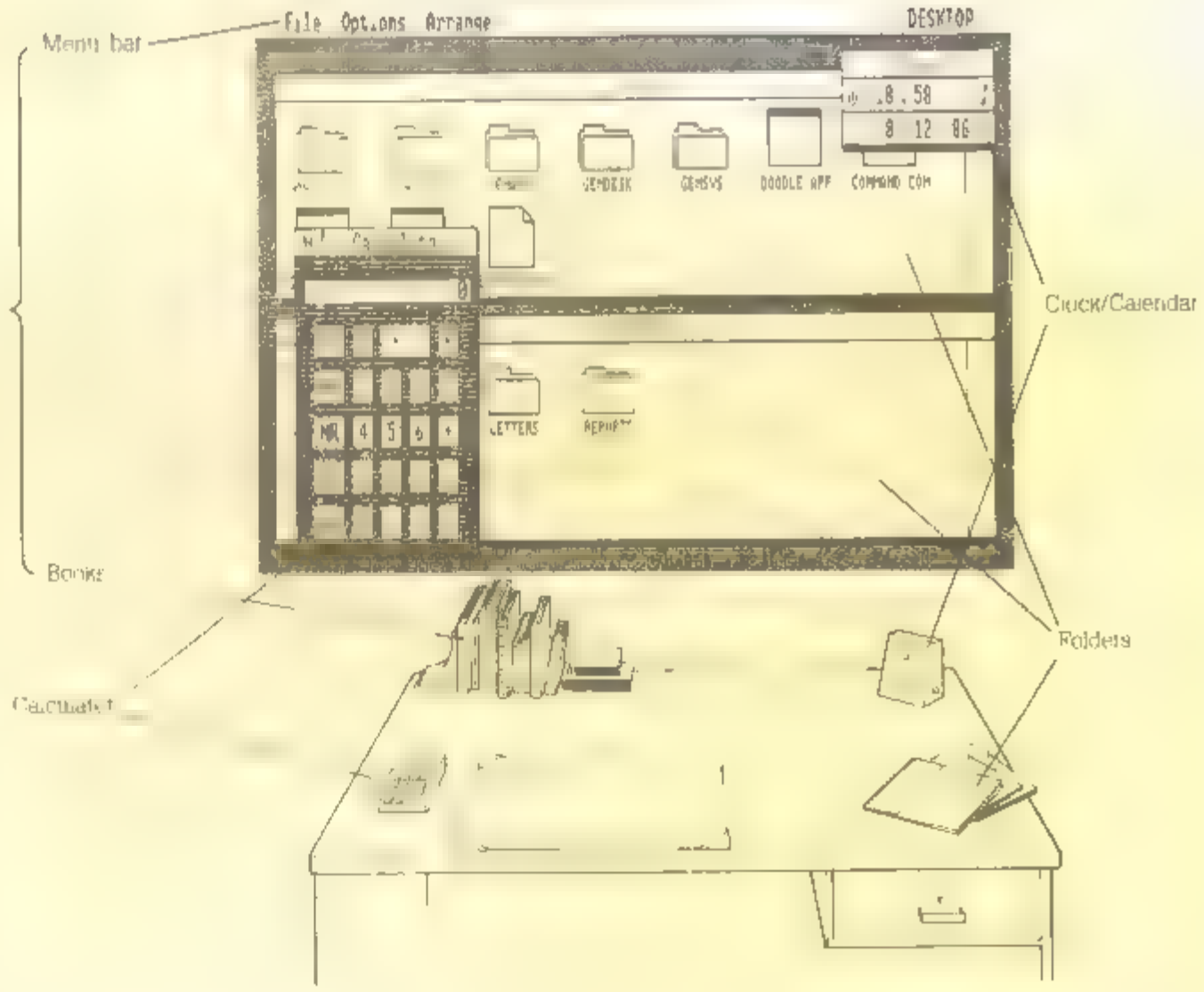
SAD

PC

GEM'E GİRİŞ

Digital Research'un GEM yazılımı PC'nizi ve programların getirdikleri kolaylıkları resimler ve menuler yoluyla kullanmanızı sağlar PC'nize bir işlem yaptırmak için istediğiniz işlemi gösteren resmi işaret edip, mouse'ın düğmesine bazmanız yeterlidir Bu çalışma yöntemini öğrenmek çok kolaydır Bu yolla çalışan bir program kullandığınızda diğerlerini ogrenmeniz dahada kolaylaşır. GEM kullanan programların yazımı gittikçe artmaktadır. Bu programlar "GEM yazılımıyla çalışan" veya "GEM tabanlı" diye bilinirler.

AMSTRAD PC'nizde bu yolla çalışır Öğrenmeniz gereken birkaç yontem vardır. Örneğin PC'nize ekrandaki bir işlemi nasıl yapacağını soylemeniz - fakat bunlar kolay şeylerdir. Detaylar bir sonraki konuda veriliyor. İlk olarak GEM'in genel özelliklerini anlatacağız.



GEM'in verdikleri

GEM ile çalışmak masada kâğıt sayfalarla çalışmaya benzer. Her yaprak ekranda pencere adı verilen dikdörtgen alanda gösterilir Bir seferde ekranda en çok dort pencere bulunabilir Yanyana veya birbiri ustunde olabilirler

Pencerede sayfanın ne kadar gorunduğu pencerenin buyukluğune bağlıdır Bazı programlarda sayfa ve pencere belli buyukluğe sabitlenmiştir Bunlarda butun sayfa gorunur Diğer programlarda pencereler sayfanın kısımlarını gosterir, sayfanın diğer kısımlarını gormek için "Pencereyi kaydırma" denen sayfanın hareket işlemini yaparsınız Baz GEM programlarında pencerenin boyutları değiştirilebilir

Bir seferde kaç pencere bulunduğu ve değişik pencerede goruntulenenler çalıştırdığınız programa bağlıdır Ömeğin programınız bir pencerey emirler vermek diğerlerini de sonuçları goruntulemek için kullanıyor olabilir

Genellikle bir seferde bir pencerede çalışırsınız fakat bu pencereyi değiştirirsiniz Çalıştığınız pencere genellikle kullandığınız en [illegible]

[illegible]

Yapabileceğiniz İşlemler

Burada GEM Desktopla yapacağınız bir dizi işlemin kısa bir ozeti bulunuyor Sonrak konularda bunlar daha detaylı olarak anlatılıyor

Program Çalıştırmak

GEM Desktopta çalıştırdığınız programlar GEM tabanlı olmak zorunda değildir Herhangi bir programı çalıştırabilirsiniz. Gereken şey istediğiniz programı seçmek ve bunu açmaktır (Ekranda açma işlemi standart GEM işlemidir.) GEM Desktop şimdi bu programı çalıştırmak için ek bilgi gerekip gerekmediğini sorar. (Program çalıştırmayı anlatan konu aynı zamanda GEM Desktop'un hangi bilgileri sorduğunu da anlatır)

İşlerinizi Örgutlenmesi

PC'nizin verimli kullanımı program ve data kutuklerini idare edilebilir gruplarda [illegible]

- Program ve data kutuklerini saklamak için yeni dosyalar yaratın.
- Gerekmeyen kutuk ve dosyaları silin.
- Sisteminizin bir başka yerinde kutuk ve dosyalarınızın kopyalarını depolayın.
- Kütüklere yeni isimler verin.
- Önemli kutukleri kazayla silinmeye karşı koruyun

Gem Desktop'un kişisel kullanımı

PC'niz GEM yazılımın yuklendiğini, hangi surucülerin bulunduğunu ve A surucudeki disketin kataloğunu gosterecek şekilde ayarlanmıştır. Bu seçeneklerden yalnız birkaçıdır. Anlatılan değişik bir işlemi seçerek GEM Desktop'la kişisel hale getirirsiniz.

Ekran Grafikleri

Bir takım GEM tabanlı programlar resimler, boyar veya ekrana şekiller çizerler ve bu resimleri diskette kutuklerde saklamanızı sağlarlar Bu resimleri yeniden ekrana getirebilir veya resimleri yazıcıdan çıkartabilirsiniz. Bunu GEM yazılımının bir bölumu olan GEM OUTPUT (çıkış) yoluyla yapabilirsiniz Bu GEM Desktop'tan veya bazı GEM programlarından çalıştırılabilir

GÖKSU LTD. ŞTİ.

Kırağı Sok. İzsal Apt. N.59 Kat: 1 Daire: 3
80260 Osmanbey - İst. Tel: 146 54 01 - 02

Compex 88
Stand No: 51

Özel fuar fiyatları ile

AMSTRAD

PC 1640 (EGA)

PC 1512

Amstrad uyumlu
gerçek Printer
Star NL-10

PPC 640
Portatif Bilgisayar

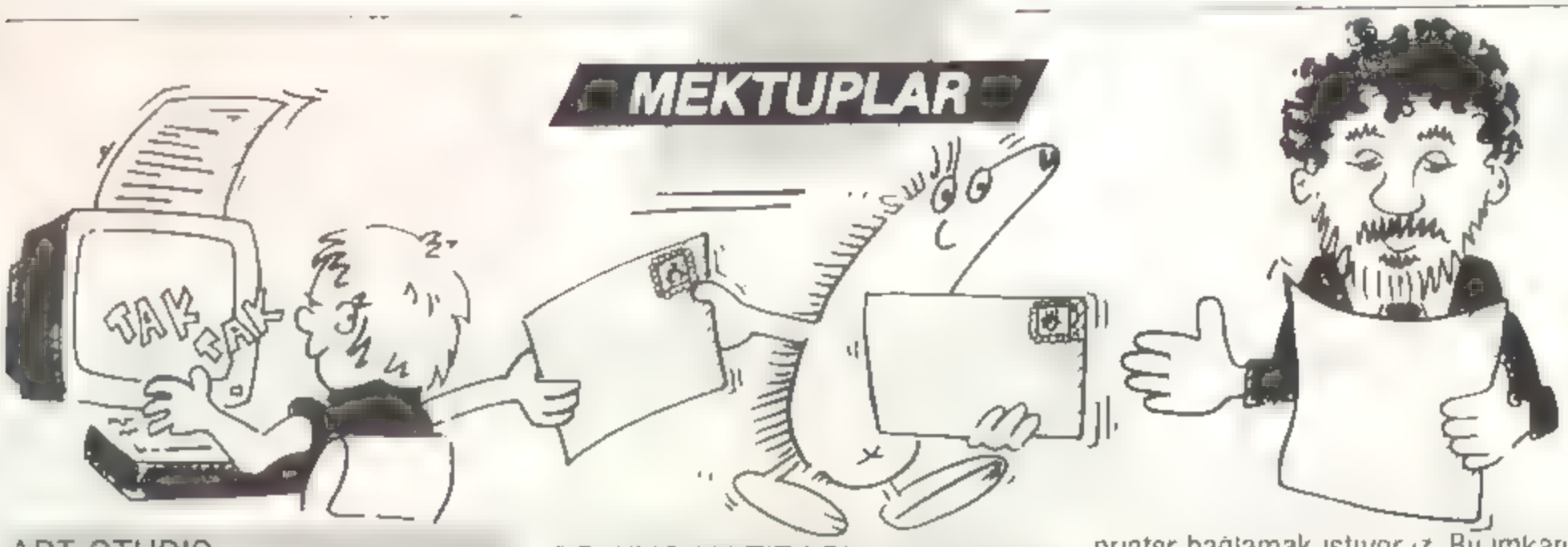
CPC 464/6128

Amstrad Printerleri

PCW 8256/8512

Sinclair Spectrum +2/+3

MEKTUPLAR



ART STUDIO

Ben Amstrad CPC 464 kullanıcısıyım Art Studio ismli programın sadece CPC 6128 için bulunduğunu ogrendim. Benim ayrıca bir disc driver'ım var Acaba bu programı kullanabilirmiyim? Veya kasette bulabilirmiyim? Eger bu imkanlar yok ise CPC 464'te kullanabilecegim çizim ve grafik programlarının ismlerini verebilirmisiniz?

MURAT SEVEN
ZONGJLDAK

SAD : Art Studio programı CPC 6128 in sahip oldugu ozellikler kullanılarak hazırlanmıştır Bu nedenle CPC 464'te çalışmaz. Dolayısıyla disc driver'ınızın olmasıda çozum degil. Kaset versiyonunun çıkacağını sanmıyoruz. CPC 464'te MELBOURNE DRAW ve SCREEN DESIGNER ismli programları kullanabilirsiniz. Her iki programda hem kasette, hemde diskette bulunabilir

AILE TIPİ OYUNLAR

Biz iki yıldan bu yana ailece AMSTRAD-cıyız Markası CPC 464. Oyun arın ısımlerinden konuları hakkında yeterince bilgi sahibi olamıyoruz Bilgisayarımızı ailece kullandığımızdan hepimizin oynayabileceği oyun isimlerini bildirirmisiniz?

YUSUF ÇETIN
ISTANBJL

SAD : Oyun programlarının orjinal ısımleri kullanıldığında ve yeterli yayın olmadığından size hak veriyoruz. Aile tipi oyun olarak size onerebilecegimiz oyunlardan bazılarının isimlerini veriyoruz Başta Fruity Frank olmak uzere Bomb Jack Bomb Jack II Boulder Dash Confuzion, Arkanoid Krackout Sanıyoruz bu oyunları seveceksiniz

PC 1512 HAFIZASI

Ben 46 yaşında bir AMSTRAD PC 1512 sahibiyim. İş amaçlı olarak aldıgım bilgisayarımı şimdi hobby olarakta kullanıyorum. PC 1512'nın hafızası 512K olarak belirtildiği halde bellekte neden 60K yer almaktadır?

TARIK YUCESOY
İZMIR

SAD : MSDOS ta bellek 64K'lık bloklara ayrılmıştır İşletim sistemi, belleği boyle 64K lık bloklar halinde ele alır. Basic 2'de birçok Basic yorumluyucular gibi belleği bu şekilde kullanıp, bir 64K ya programı yukleyip diger 64K'yada kullanıcıya ayırmaktadır. Fakat bununla beraber diğer bazı Basic yorumluyucular (Örneğin Better Basic) bellegin tumunun kullanılmasını saglar

HANGİ PRINTER

Bir CPC 6128 sahibiyim. Bilgisayarıma bir printer baglamak istiyorum CPC serisi bilgisayarlara ne tip ve ne marka printer bağlayabileceğimi açıklamanızı rica ederim

KAAN YILMAZ
ANKARA

SAD : CPC serisi bilgisayarlara Centronics (Paralel) girişli her turlu ve marka printer'i baglayabilirsiniz Ancak bilgisayarınız için uygun bir kablo aracılığı ile. Piyasada bilgisayarınıza bağlayabileceginiz degişik özelliklerde birçok printer mevcuttur

PCW'DE PRINTER DEĞIŞIKLIĞI

İş yerimizde altı aydır AMSTRAD PCW 8512 kullanmaktayız. Bu bilgisayara kendi printer'ı dışında daha hızlı bir printer bağlamak istiyoruz Bu imkanın olup olmadığı hakkında bilgi verirmisiniz?

TURAN SARIOĞLU
BJRSA

SAD : AMSTRAD PCW serisi bilgisayarlara dışarıdan herhangi bir printer bağlamak mumkundur Amstrad CPS 8256 Interface kullanarak istediğiniz printer'ı bağlayabilirsiniz. Ancak Locoscript (Kelime-İşlem) programını kullanamazsınız

TELEVİZYON BAĞLANTISI

Ben bir AMSTRAD yeşil monitor sahibiyim. Yeşil Monitor'de birçok oyunu, yeterince net olmadığından oynuyamıyorum. Bilgisayarımı televizyona bağlayabilmem için ne yapmam gerektiğini açıklarsanız sevinirim

KEMAL BAŞOL
TOKAT

SAD : Amstrad CPC bilgisayarlarını modülator denilen bir ara birimle televizyona bağlayabilirsiniz Bilindiği gibi AMSTRAD CPC bilgisayarları elektriği monitorden alarak keyboard'a taşır. Modulator de TV baglantısında bu gorevi üstlenir. CPC 464 için MP-1, CPC 6128 için ise MP-2 kodlu modulatorleri kullanmanız gerekir Modulatörleri bolgenizdeki yetkili Amstrad bayiinden temin edebilirsiniz

MP-1 Modulator 53.100.– TL
MP-2 Modulator 121.500.– TL

OUT RUN (SEGA)

ŞU SIRALARDA YOLUNUZ BİLGİSAYAR OYUNU SALONLARINA DÜŞERSE BÜYÜK İHTIMALLE KARŞINIZA HER TARAFLARINDAN ARABA PARÇALARI FIŞKIRAN OYUN MAKİNALARI ÇIKACAKTIR. HER NE KADAR İLK ANDA GÖZE PEK HOŞ GÖZÜKMESELERDE ÖZELLİKLE BU ŞEKİLDE DİZAYN EDİLMİŞ OLAN BU MAKİNALAR OYUN ESNASINDA SİZE HIZLA VİRAJA GİRMENİN YADA BÜYÜK BİR SÜRATLE TEPELERİ AŞMANIN GERÇEK ZEVKİNİ TATTIRACAKTIR. BİR YERE ÇARPTIĞINIZDA İSE TÜM OYUN EKRANINA DAĞILMANIZ ENGELLENMİŞTİR. ESAS SORUN BU OYUNUN EV MIKROLARINA İYİ ADAPTE EDİLİP EDİLMEDİĞİDİR.

BİR FERRARI TESTAROSSA'NIN SÜRÜCÜ KOLTUĞUNA OTURARAK 5 AŞAMALI BİR YARIŞI TAMAMLAMAK ESAS AMACINIZDIR. HER BÖLÜM İÇİN BELLİ BİR ZAMAN LİMİTİ SAPTANMIŞTIR VE EĞER BU ZAMAN LİMİTİ DOLMADAN ÖNCE KONTROL NOKTASINA ULAŞAMAZSANIZ OYUNUN SONUNA GELİNMİŞ OLUNUR. EKRANIN ÜST KISMINDAKİ GÖSTERGEDE SKOR, TUR ZAMANI HIZ, VE KALAN SÜRE GÖSTERİLMEKTEDİR. EKRANIN KALANINI İSE ARABANIZIN ARKADAN GÖRÜNÜŞÜ İLE YARIŞMAKTA OLDUĞUNUZ BÖLÜMÜN DEVAMLI HAREKET HALİNDE 3 BOYUTLU GÖRÜNTÜSÜ KAPLAMAKTADIR.

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE YARIŞILACAK YOLLARDA Kİ TRAFIK MİKTARI KOLAY İLE ÇOK ZOR ARASINDA DEĞİŞECEK ŞEKİLDE AYARLANABİLİR. AYAĞINIZI GAZ PEDALINA KOYDUĞUNUZ ANDA ÖNÜNÜZE ÇIKABİLECEK KÜÇÜK BIR VOLKSWAGEN DIŞINDA SİZİ HİÇ BIR ŞEY DURDURAMAZ. OYUNDA ÖYLESİNE DEĞİŞİK BİR HIZ ANLAYIŞI MEVCUTTUR Kİ SİZ 30KMH İLE GITTIĞİNİZİ ZANNEDERKEN HIZ GÖSTERGESİNE ŞÖYLE BİR GÖZ ATMANIZ 180KMH İLE GİTTİĞİNİZİ GÖSTERECEKTİR.

YOLDA BAŞKA ARABALARDA BULUNMAKTA VE BU ARABALARDAN BİRİNE ÇARPMANIZ, ÖLÜ BİR NOKTAYA GELEREK YOLDA YANA DOĞRU KAYMANIZA SEBEB OLMAKTADIR. HER HANGİ BAŞKA BİR CİSME ÇARPILDIĞINDA DA AYNI ŞEY OLACAKTIR. HER BÖLÜMÜN SONUNDA YÜKLENECEK BİR SONRAKİ BÖLÜMÜN KASET VEYA DİSKTEKİ DİĞER 15 BÖLÜMDEN HANGİSİ OLACAĞINI SAPTAYABİLMEK İÇİN YOL SAĞ VE SOL OLARAK İKİYE AYRILIR.

OYUN, GRAFİKLER AÇISINDAN ÇOK GÜZELDİR. GİDİŞ HIZLI ANİMASYON İSE MÜKEMMELDİR. EKRANIN RENKLİLİĞİ İLE BİRLİKTE CİSİMLER ÇOK İYİ ÇİZİLMİŞTİR. SES İSE İNANILMAYACAK KADAR İYİ DÜZENLENMİŞTİR.

BU OYUN ŞİMDİYE KADAR YAPILMIŞ EN İYİ "ARCADE" UYARLAMALARINDAN BİRİ OLMALIDIR. BİR "ARCADE" OLA

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL EKRANA GÖRE DAHA TEMİZ BİR GÖRÜNTÜ.

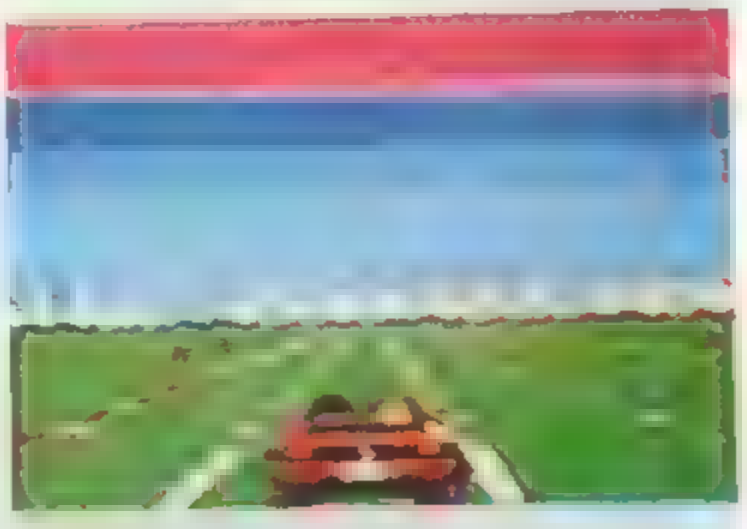
RAK SAHİP OLDUĞU TÜM GÜZELLİKLER İYİ PROGRAMCILIK İLE MEYDANA GETİRİLMİŞTİR

ARABANIZ

FERRARİ TESTAROSSA: ÜSTÜ AÇILABİLİR 2 KAPI, 5 VİTES

ÖZELLİKLER:

MOTOR TİPİ	DOHC 4 DÜZ VALF-12
KAPASİTE	4942 CC
MAXIMUM HIZ	180.1 MPH
MAXIMUM GÜÇ (BHP/RPM)	390
MAXIMUM DEVİR (LB/FT)	361
0-60 MPH (SANİYE)	5.8
30-50 MPH (SANİYE)	4.4
50-70 MPH (SANİYE)	7.3
NORMAL BENZİN TÜKETİMİ (MPG)	12.1
YARIŞ ESNASINDA BENZİN TÜKETİMİ (MPG)	19.0
80 MPH DA İKEN DURMA MESAFESİ	242 FT
DİŞLİ ORANI	8:7:1
FİYAT	YAKLAŞIK 85.000 POUND



SES	% 81
GRAFİK	% 82
OYNANABİLİRLİK	% 70
DEVAMLILIK	% 73
SUNUŞ	% 87
SIZIN AMSTRAD	% 75

TAI-PAN (OCEAN)

TAI-PAN ÇİN DENİZLERİNDE 1840'LARDA GEÇEN BİR TİCARET OYUNUDUR OYUN JAMES CLAVELL'IN AYNI ADLI ROMANINDAN UYARLANMIŞ VE SİZE DE BU ROMANDA HİÇ PARASI OLMADIĞI HALDE ÇOK ZENGİN OLMAYI HAYAL EDEN DIRK STRLAN ROLÜ VERİLMİŞTİR. TAI PAN UZAK DOĞU'DA TİCARET PRENSLERİNE VERİLEN ADDIR

OYUNUN BAŞINDA NE GEMİNİZ NEDE PARANIZ BULUNMAKTADIR. YAPACAĞINIZ İLK İŞ SİZE 300.000$ BORÇ VEREBİLECEK BİRİNİ BULMAK İÇİN RESTAURANTA GİTMEKTİR. İKİNCİ DURAĞINIZ İSE MEVCUT ÜÇ TİP GEMİDEN HANGİSİNİ ALACAĞINIZA KARAR VERECEĞİNİZ BANKADIR. BU ÜÇ TİPTEN SADECE İKİSİNİ ALABİLECEK DURUMUNUZ VAR VE BÜYÜK OLASILIKLA DA EN UCUZ OLANI SİZİN İÇİN EN İYİSİ OLACAKTIR. ÇÜNKÜ DİĞER DURUMLARDA MAL VE MÜRETTEBAT İÇİN YETERLİ PARANIZ KALMAYABİLİR. PARA KAZANMANIN BİR BAŞKA YOLUDA RESTAURANTTA KUMAR OYNAMAKTIR. ANCAK BURADA DİKKATLİ OLUN ÇÜNKÜ İŞİN İÇİNDE KAYBETMEKTE VAR.

MÜRETTEBAT SAĞLAMAK İÇİNDE İKİ YOL VARDIR. BİRİNCİSİ, HANDAN PARA İLE KİRALAMAK İKİNCİSİDE BAHRİYELİ TAYFA ALMAKTIR. PARA İLE KİRALAMA DAHA MANTIKLI OLSADA BAHRİYELİLERİN SİZE BEDAVAYA GELECEĞİNİ UNUTMAYIN.

KARGO AMBARDA ALINIR VE SATILIR SAHİP OLDUĞUNUZ GEMİ TİPİ TAŞIYABİLECEĞİNİZ YÜK MIKTARINI SAPTAR. YÜKÜNÜZÜN DIŞINDA TEDARİK DEPOSUNDAN ALACAĞINIZ YETERLİ MİKTARDA YİYECEĞİDE DEPOLAMANIZ GEREKECEKTİR ÇÜNKÜ SEFER SIRASINDA AÇ KALACAK TAYFALAR İSYAN ÇIKARABİLİRLER. AÇIK DENİZLERDE SAVUNMASIZ KALMAMAK İÇİN SİLAHÇIDAN GEMİNİZ İÇİN TOP VE TAYFALAR İÇİNDE TÜFEKLER TEMİN ETMELİSİNİZ.

ŞEHRİ TERKETMEK İÇİN LİMANA GELDİKTEN SONRA OYUNUN SEFER KISMI YÜKLENİR. OYUNUN BU BÖLÜMÜ BOYUNCA GEMİNİN HIZ VE YÖNÜNÜ KONTROL ETME İMKANI MEVCUTTUR. BİR DİĞER OLANAKDA YANINIZDAN GEÇEN HERHANGI BİR GEMİYİ VURARAK GANİMET ELDE ETMEKTİR. BİR DİĞER LİMANA ULAŞTIĞINIZDA YÜK SATILARAK BİR DİĞERİ ALINIR

TARİH BELİRLİ ZAMANLAR DA DEĞİŞİR. EĞER BU DEĞİŞİMLER SIRASINDA ÖDEMEKLE YÜKÜMLÜ OLDUĞUNUZ BORÇ MİKTARLARINI ÖDEYEMEZSENİZ KELLENİZ UÇACAKTIR. OYUN ÖLÜNCEYE YADA TAI-PAN OLUNCAYA KADAR DEVAM EDECEKTİR. OYUNUN HER HANGİ BİR ANINDA KAYDETME VEYA TEKRAR YÜKLEME YAPILABİLİNİR.

GRAFİKLER İÇİN SÖYLENİLEBİLİNECEK TEK SÖZ VARDIR: MÜTHİŞ. OYUNUN TAMAMINDA VAR OLAN MÜZİK ATMOSFERİ DAHA DA CANLANDIRIR.

TAI PAN DA MEVCUT EN BÜYÜK SORUN ŞEHİR VE SEFER BÖLÜMLERİNİN AYRI AYRI YÜKLENİMESİDİR. BU SIRADA UZUNCA BİR ZAMAN BOŞA GEÇMEKTEDİR. BU DA OYUN AKIŞINI YAVAŞLATIR VE EĞLENCENİN BİRAZINI EKSİLTİR EĞER ÇOK YÜKLEME YERİNE TEK YÜKLEME KULLANILSA HEM OYUN HEM DE GRAFİKLER DAHA İYİ OLACAKTIR AYRICA OYUNUN SADECE BİR STRATEJİ OYUNU OLARAK DÜZENLENMESİDE OYUN ZEVKİNİ ARTTIRACAKTIR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL VEYA RENKLİ EKRAN ARASINDA FAZLA BİR FARK YOK.

SES	80
GRAFİK	83
OYNANABILIRLIK	78
DEVAMLILIK	90
SUNUŞ	% 85
SİZİN AMSTRAD	% 88

GAME TEST

GREEN BERET (IMAGINE)

ADI DEĞİŞİK OLMASINA RAĞMEN YİNE BİR "COMMANDO" FAKAT DAHA FARKLI BİR DÜZENLEMEYLE. OYUNUN ESAS NI YİNE DURMAKSIZIN ADAM ÖLDÜRMEK OLUŞTURSA DA DİKEY YERİNE YATAY HAREKETLİ BİR EKRANDA OYNANILMASI BIR DEĞİŞİKLİK OLARAK GÖZE ÇARPIYOR. AMAÇ İSE ÇOK İYİ KORUNAN DÜŞMAN ÜSSÜNDEN TUTSAKLARI KURTARMAK

OYUNDA SIRASI İLE TAMAMLANMASI GEREKEN DÖRT BÖLÜM VARDIR. BİRİNCİSİ BİLE YETERİNCE ZOR OLDUĞU HALDE GİDEREK DE ZORLAŞIRLAR. OYUNUN BAŞLANGICI FÜZE ÜSSÜ OLUP SIRASI İLE LİMANA, KÖPRÜYE VE ESİR KAMPINA GEÇİLECEKTİR. HER BÖLÜMDE DEĞİŞİK, AYRINTILI VE [illegible] MANILABİLECEK ŞEKİLDE [illegible] MEVCUTTUR. EKRANLARDA ÇIKIŞ VE DÜŞÜŞLER İLE BELİRLENEN 3 SEVİYE GÖZÜKÜR; FAKAT PROBLEMLERİNİZ YENİ GİTTİĞİNİZ SEVİYEDE DE DEVAM EDER

ESAS OLAY SAVAŞÇINIZI BİR SONRAKİ BÖLÜME GEÇMEDEN ÖNCE BİRAZ SAVAŞMAK ZORUNDA KALACAĞI BÖLÜM SONLARINA SAĞ OLARAK GÖTÜRMEKTİR. HER BÖLÜM KENDİ İÇERİSİNDE ÇEŞİTLİ KISIMLARA AYRILMIŞTIR. BÖYLELİKLE SAVAŞÇINIZ VURULDUĞUNDA HEMEN O KISMIN BAŞINDAN DEVAM ETME ŞANSINIZ DOĞAR. SOLDAN SAĞA HAREKET EDEREK BİR EKRANDAN DİĞERİNE GEÇERKEN YER YENİ EKRANA ADAPTE OLMAK İÇİN KAYACAK VE BU ANDA SİZİN HAREKETİNİZ BİR SÜRE İÇİN DONDURULACAKTIR. KANDIRMA HAREKETİ PEK İYİ OLMASADA ANLIK DURUŞLAR SİZE DÜŞÜNME OLANAĞI SAĞLIYACAĞI İÇİN YARARINIZADIR

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

SİLAHSIZ ASKERLERİN KARIŞTIRILMASI PROBLEM OLABİLİR.

İLERLEMENİZ ESNASINDA KARŞINIZA DÖRT ÇEŞİT DÜŞMAN ASKERİ ÇIKACAKTIR. BUNLARDAN EN BASİTİ SADECE SİZE DOĞRU KOŞACAKTIR. DİĞERLERİ İSE KAFANIZA TEKME [illegible]

SES	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
OYNANABILIRLIK	[illegible]
DEVAMLILIK	[illegible]
SUNUŞ	[illegible]
SIZIN AMSTRAD	[illegible]

SAÇAN [illegible] EN TEHLİKELİ OLAN SİLAHLILAR İSE SİZİ TAKİP VE ATEŞ EDECEK HATTA EL BOMBALARI BİLE KULLANACAKLARDIR. ÜZERİNİZE GELECEK [illegible] VE BOMBALARDAN KURTULMAK İÇİN [illegible] EĞİLMENİZ YADA [illegible] GEREKECEKTİR

BUNLARIN YANINDA SIRADAN ASKERLER GİBİ DAVRANAN KOMUTANLAR DA MEVCUTTUR VE BUNLARI VURDUĞUNUZ ANDA EKSTRA SİLAHLAR KAZANIRSINIZ

İLK BÖLÜM İÇİN BU EKSTRA [illegible] MAKİNASIDIR. ANCAK [illegible] SADECE ÜÇ KEZ KU[illegible] OLDUĞU İÇİN [illegible] YARARINA [illegible] ÖLDÜRMEK [illegible] YAKIN MESAFE[illegible] ANMAKTIR [illegible] BU [illegible] ÜZERİNDE ÇOK İYİ ZAMANLAMA GEREKTİRİR. DÜŞMANDAN KURTULMANIN [illegible]LARINDAN BİRİ, MER[illegible] [illegible] DİĞER[illegible] [illegible] HALEN [illegible] [illegible]

FAZLA KİŞİYLE KARŞILAŞABİLİRSİNİZ. BU GİBİ DURUMLARDA EĞER ONLARA YETERİNCE YAKIN DURURSANIZ SIZI VURAMIYACAKLARI İÇİN ŞANSLI SAYILIRSINIZ. AYRICA SİZİNLE AYNI HIZDA HAREKET ETMELERİ VE AYNI ANDA EKRANDAN ÜÇDEN FAZLA ASKERİN YER ALAMAMASI SİZİN KÖTÜ BİR SÜRPRİZLE KARŞILAŞMAMANIZI SAĞLAR

DİĞER TEHLİKELER DE ÜZERİNDEN ATLANILMASI GEREKECEK MAYIN VE HAYVANLARDIR. İLK BÖLÜMDEN SONRA KOMUTANLAR VURMANIZ SİZE ALEV MAKİNASI YERİNE EL BOMBALARI VE [illegible] SAĞLIYACAĞINDAN SİLAHLARINIZ DAHA DA GELİŞECEKTİR. ALEV MAKİNASININ GRAFİK EFEKTLERİ ÇOK [illegible] ŞUNUZA GİDECEKTİR. OYUN DEVAMLI OLARAK DÜŞMAN KUVVETLERİNİN ÜZERİNİZE GELMESİ SEBEBİ İLE BİRAZ TEKDÜZE GİBİ GÖZÜKSEDE İLERLEMEK VE DÜŞMAN ASKERLERİNİ SAF DIŞI ETMEK İÇİN UĞRAŞACAĞINIZDAN OLDUKÇA ZEVKLİDİR. EKRAN HAREKETLERİ DIŞINDA GRAFİKLERİ ÇOK BEĞENECEKSİNİZ (ÖZELLİKLE ALEV MAKİNASI KULLANILIRKEN) AYRICA HAREKETLER DE UYUM İÇİNDEKİ SES EFEKTLERİ DE MEVCUTTUR. BAZEN KURTULAMAYACAK KADAR ÜMİTSİZ DURUMLARA DÜŞSENİZDE BU, OYUNUN ETKİLEYİCİLİĞİNİ AZALTMAZ. VAHŞİ VE OYNANMASI ZEVKLİ BİR OYUN

GAME OVER (IMAGINE)

GREMLA OYUNUN YÜKLENIŞ SIRASINDA GIZLENEN. OYUNUN BAŞINDAKADINDIR AYRICA DA MEGALOMANYAKTIR ONUN SADIK TEĞMENI ARKOS SADAKATINI BIRAKARAK ONUN ZU... VE VAHŞETINI SONA ERDIRMEYE KAR... VERMIŞTIR. SIZ GREMLA Y... YEN... SAVAŞINDA ARKOS UNROLLED ST... MEKTESINIZ

OYUN IKI BÖLÜMDE YÜKLENIR... DÜNYAYI TEMSIL EDER... HYPSIS 20 EKRANDEN OLUŞUR... BIRBIRI... EKRANDAN OLUŞUR AMACINIZ BÜTÜN OLAN SOKUNN GEZEGENINE GEÇMEK IÇIN GEREKLI KODLAMARASIN ALA GIN Z SON EKRANA GEÇMEKTIR

HYPSIS DE DEĞIŞIK ATEŞ GÜÇLERINE SAHIP ÇEŞITLI YARATIKLAR MEVCUTTUR ÜZERINIZDEN UÇABILECEKLERI GIBI DÜŞEMEDEN DE ÇIKABILIRLER BUNLAR YA VURULMALI YADA EL BOMBALARI ILE HAVAYA UÇURULMALIDIR. GENEL OLARAK EN BÜYÜK TEHLIKE SABIT SILAH KULELERIDIR VE BUNLARI YÖKETMEK OLDUKÇA ZORDUR. AYRICA BULUNMASI GEREKEN BAZI KIRMIZI VE BEYAZ VARILLER DE VARDIR. BUNLARIN

SES	% 7
GRAFIK	% 9[illegible]
OYNANABILIRLIK	% 8[illegible]
DEVAMLILIK	% 85
SUNUŞ	% 9[illegible]
SIZIN AMSTRAD	% 85

İÇINDE EL BOMBALARI, GÜÇ ALANLAR KALPLER (DAHA ÇOK ENERJI IÇIN), GÜÇ ARTTIRIMI (DAHA GÜÇLÜ SILAHLAR IÇIN) TEMAS ETMENIZ HALINDE SIZI ÖLDÜRECEK GÜÇLÜ MAYINLAR MEVCUTTUR VE EĞER BU VARILLERI ÜÇ KEZ VURURSANIZ BUNLARI KENDI BÜNYENIZE GEÇIREBILIRSINIZ.

SOKUNN GEZEGENINDE IKI ALAN BULUNUR ORMAN VE SARAY ORMAN... DEĞIŞKENLERINDE ENERJINIZ A... BENZER YARATIK... ...

AYRICA HER IKI GEZEGENDE DE BELIRDIKLERINDE DIKKATINIZI DAĞITABILECEK BÜYÜK CANAVARLAR BULUNMAKTADIR

GRAFIKLER BÜYÜK VE RENKLI ANIMASYON ISE ÇOK GÜZELDIR. MÜZIK OLMAMASINA KARŞIN SES EFEKTLERI HIÇDE FENA DEĞILDIR. ILK GEZEGEN HAKKINDAKI EN KÖTÜ HUSUS ISE ÖLDÜRÜLDÜĞÜNÜZ ANDA TEKRAR BIRINCI... BAŞLAMANIZ GEREKMESI... EĞERSENIZ IYI ŞEKILDE...

YEŞIL MONITÖR IÇIN

TEK PROBLEM MAVI VE KIRMIZININ ÇOK OLDUĞU BÖLÜMLER.

WORLD GAMES (EPYX)

OYUNUN BUTUN DIĞER SPOR OYUNLARI NA BENZEMEĞI DUŞUNULSEDE ESA SEN KONUNUN TAMAMI UZERINDE TAM BIR ÇEŞITLEMEDIR TOSSING THE CABER SKOÇ OYUNU) DAHA OLIMPI YAT KOMITESINCE TANINMADI DEĞIL MI? YOKSA TANINDI MI?

OYUNUN DUZENI ŞU ŞEKILDEDIR

WORLD GAMES E IŞTIRAK EDEN BIR ATLETSINIZ. 8 ZOR BRANŞTA YARIŞMAK IÇIN DÜNYANIN ETRAFINDA UÇMANIZ GEREKMEKTEDIR. ILK YARIŞMA RUSYA DAKI WEIGHTLIFTING (HALTER) MUSABAKASIDIR YARIŞMA AĞIRLIĞI SEÇILEREK KALDIRIŞ YAPILIR. KALDIRMA IÇIN UYGUN ZAMANIN GELDIĞINE INANDIĞINDA HALTERIN ALTINA GIRILEREK KALDIRILIR EĞER HERŞEYIN KONTROL ALTINDA OLDUĞUNA INANILIRSA SILKME HAREKETI YAPILARAK KOL VE BACAKLAR DA GÜÇLENDIRILMEYE ÇALIŞILACAKTIR. HAKEMLER HAREKETINIZI BEĞENIRLERSE IŞIKLARINI YAKACAKLARDIR. HEM KOPARMA HEMDE SILKME BRANŞLARINDA YARIŞABILIRSINIZ

BIR SONRAKI BÖLÜM ALMANYA'DAKI "BARREL JUMPING" (FIÇI ÜZERINDEN ATLAMA) DIR. BU BÖLÜMDE KAÇ ADET FIÇININ ÜZERINDEN ATLAYACAĞINIZI BELIRTEREK FIÇILARA DOĞRU KAYMAYA BAŞLANIR. SAĞ VE SOL JOYSTICK HAREKETLERI HIZLANMANIZI SAĞLIYACAKTIR

BUNDAN SONRAKI BÖLÜMLER SIRASI ILE ACAPULCO LA QLEBRADA DA "CLIFF DIVING" (KAYALIK DALIŞLARI), FRANSA DA "SLALOM SKIING" (SLALOM KAYAK YARIŞI), KANADA'DA "LOG ROLLING" (BUZ ÜZERINDE TAŞ KAYDIRMACA), ABD DE "BULL RIDING" (BOĞAYA BINME) ISKOÇYA DA "CABER TOSSING" (BIR ISKOÇ OYUNU) VE JAPONYA DA "SUMO WRESTLING" (SUMO GÜREŞI) OLARAK GELECEKTIR

OLAYLARIN ÇOK ÇEŞITLI OLMASI OYNAYANI KOLAYCA GAYRETE GETIRDIĞI GIBI UZERIN DE KIMI ZAMAN ASIK KIMI ZAMAN NEŞELI OLMASINA SEBEP OLUR. HERŞEYE RAĞMEN EN GERÇEKÇI YARIŞMA "WEIGHT LIFTING" OLUP "PRACTISE IN ONE EVENT" BÖLÜMÜNDE GERÇEK BIR HEYECAN YARATMAKTADIR. BUNUN YANINDA "BULL RIDING" VE "LOG ROLLING" DE DIĞERLERINE GÖRE DAHA SIKICI OLAN BÖLÜMLERDIR

ILK GÜNUN HEDEF SKORU
OLAYLARIN TUMUNDE BAŞARILI OLMAK.

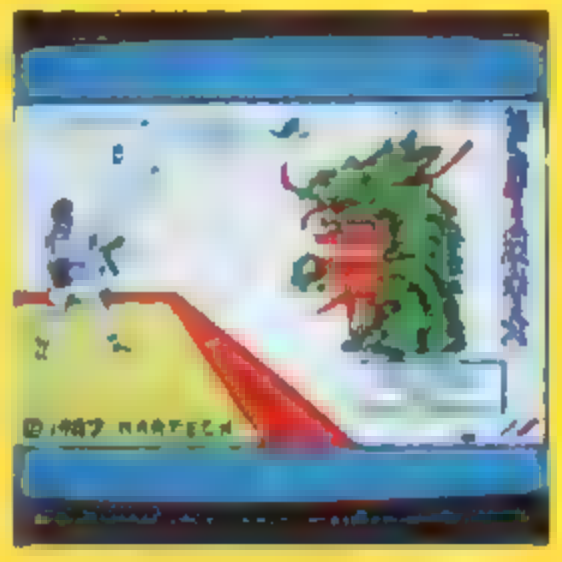
YEŞIL MONITÖR IÇIN

KAYAKLA ATLAMA DIŞINDA YEŞIL EKRANDA PROBLEM YOK.

SES	% 65
GRAFIK	% 89
OYNANABILIRLIK	% 90
DEVAMLILIK	% 85
SUNUŞ	% 92
SIZIN AMSTRAD	% 87

UCHI-MATA (MARTECH)

JUDO JAPONLARIN ESKİ VE KÖKLÜ SİLAHSIZ DÖVÜŞ SANATIDIR. SALDIRI İÇİN KULLANILABİLİNECEĞİ GİBİ SAVUNMA MAKSADI İLE DE KULLANILABİLİR. ÜST DÜZEY DE JUDO İKİ RAKİBİN MİNDER ÜZERİNDE KARŞILAŞMASIDIR. FAKAT JUDO, SALONUNUN DIŞINDAKİ DÜNYADA YAŞAYABİLMEK İÇİN MÜKEMMEL BİR HAZIRLIKTIR. İYİ BİR JUDOCU, KENDİSİNE SALDIRABİLECEK SILAHLI VE HATTA FİZİKSEL OLARAK DAHA ÜSTÜN OLAN RAKİBİNİ ÜST DÜZEY BİLGİSİNİ, DİKKATİNİ VE YETENEKLERİNİ KULLANARAK SAF DIŞI EDEBİLİR.



TEMEL OLARAK JUDO RAKİBİNİZİ YAKALAMA VE/VEYA FIRLATMADIR. YUMRUK, TEKME VE BENZERİ ŞEYLERE MÜSADE EDİLMEZ.

JUDO DA ETKİLİ OLABİLMEK İÇİN RAKİBİNİZİN BİR AÇIĞINI KOLLAMALISINIZ. ÖRNEĞİN DENGESİZ BİR ANINI YAKALAYABİLİRSENİZ ONUN AĞIRLIĞI SİZİN İÇİN BİR AVANTAJ OLABİLİR. JUDO KENDİNİZDEN DAHA AĞIR VE KUVVETLİ BİR RAKİBİ FIRLATMAYI MÜMKÜN KILAR. BU YÜZDEN DE GÜÇLÜ VE DİKKATLİ BİR JUDO USTASININ YAPABİLECEKLERİNİ SAYMAK GEREKSİZDİR

EĞER AMACINIZ DÖVÜŞ TEKNİKLERİNİN TAMAMINI ÖĞRENMEK İSE SIKI ÇALIŞMA, CESARET VE KENDİNİZİ BU İŞE ADAMA TEMELDİR.

EĞİTİMDE NE KADAR ÇOK ÖĞRENİRSENİZ MİNDERDE O KADAR AZ YENİLECEĞİNİZİ UNUTMAYINIZ.

OYUNDA KULLANILAN TERİMLER HAKKINDA GENEL BİLGİ

TORI - KIRMIZI VEYA BEYAZA BAĞLI OLMAKSIZIN ATAK YAPAN OYUNCU
UKE - SAVUNMADAKİ OYUNCU

GRADES - JUDO DA BEYAZ KUŞAKTAN BAŞLANILARAK 10NCU DAN A KADAR YÜKSELİNİR. **UCHI MATA** DA DA BEYAZ KUŞAKTAN BAŞLAYACAK VE YUKARI DOĞRU TIRMANACAKSINIZ.

BRIAN JACKS ÜST DÜZEY BİR 7NCİ DAN'DIR. KENDİSİ ULUSLARARASI JUDO MÜSABAKALARINA KATILIRKEN BU ÜNVANA ULAŞMIŞ EN GENÇ KİŞİDİR.
IPPON - 10 PUANLIK MÜKEMMEL GALİBİYET FIRLATIŞI
WAZA ARI - MÜKEMMELE YAKIN 7 PUANLIK FIRLATIŞ
YUKO - 5 PUANLIK İYİ BİR FIRLATIŞ
KOKA - SADECE KÜÇÜK BİR AVANTAJ SAĞLAYAN 3 PUANLIK FIRLATIŞ
KEIKOKU CHUI SHIDO - ATAK YAPAN SPORCUYA ÇEŞITLİ CEZA PUANLARI VERİLMESİNE VE HATTA SPORCUNUN DİSKALİFİYESİNE **HANSOKU MAKE** YOL AÇAN KUSURLU HAREKETLER

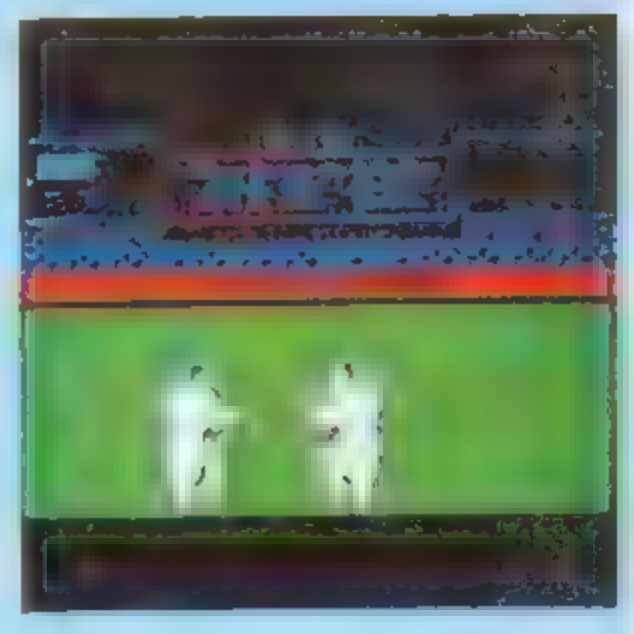
BAZI ANA ATIŞLAR

TOMOE NAGE ÖLDÜRÜCÜ MİDE ATIŞI
OSOTO GARI - ANA DIŞ TIRPAN HAREKETİ
DE ASHI BARAI - GELİŞTİRİLMİŞ AYAK BİLEĞİ ÇELMESİ
UCHI-MATA - İÇTEN ÇEVİREREK FIRLATMA
(OYUNUN İÇERİSİNDE SİZİN BULMANIZ İÇİN DİĞER BAZI FIRLATIŞLAR DA MEVCUTTUR.)

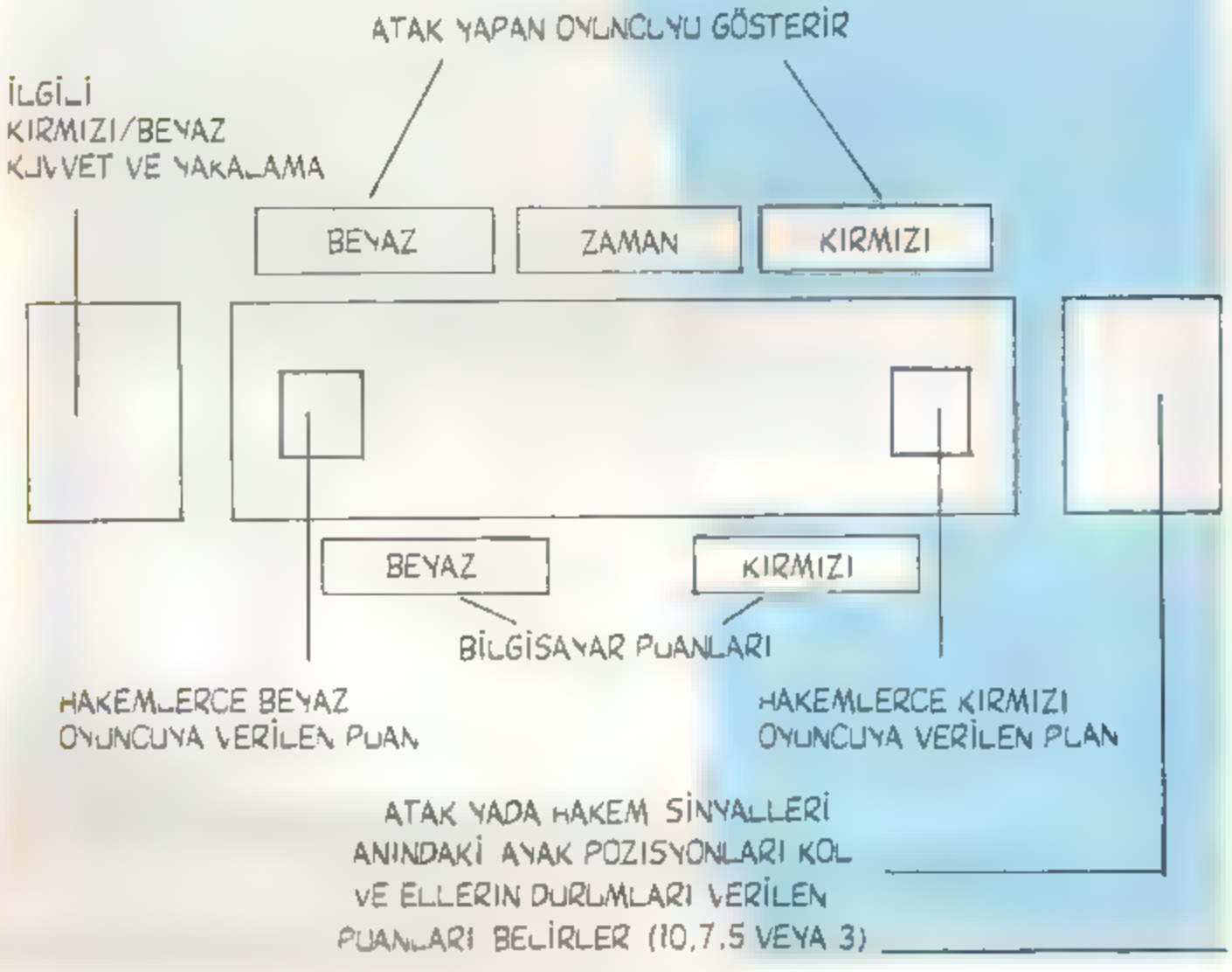
JOYSTICK KONTROLÜ JUDO DA FIRLATMA ATAK YAPMAK İÇİN GELİŞTİRİLECEK BİR KUVVET VE HAREKET KOMBİNASYONUDUR. RAKİBİ FIRLATABİLMEK İÇİN ÖNCE BU SIRA ÖĞRENİLMELİDİR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN
AÇIK RENKLİ EKRANLARIN
DIŞINDA FAZLA
PROBLEMLİ DEĞİL.

SES	% 66
GRAFIK	% 70
OYNANABILIRLIK	% 75
DEVAMLILIK	% 73
SUNUŞ	% 75
SIZIN AMSTRAD	% 72



EKRANIN GÖRÜNÜMÜ



RENEGADE (IMAGINE)

IMAGINE SOFTWARE IN EN SON "ARCADE" OYUNU OLAN RENEGADE DIĞER OYUNLARINA OLDUKÇA BENZEMEKTEDİR. BU KEZ ŞEHRİN KÖTÜ KESİMİNDE OTURAN KIZ ARKADAŞINIZLA OLAN RANDEVUNUZA GIDEBİLMEK İÇİN BAZI SOKAK SERSERİLERİ İLE DÖVÜŞMENİZ VE SAVAŞÇI YETENEKLERİNİZİ KULLANARAK ONLARI SAFDIŞI ETMENİZ GEREKECEKTİR.

PROGRAM DEĞİŞİK FON VE ÇETELERİ DÖRT AYRI BÖLÜMDE YÜKLENİLİR. DATA BLOKLARI YÜKLENİR YÜKLENMEZ OYUN BAŞLAYACAĞI İÇİN BİR FINCAN ÇAY İÇİN BİLE AYRILMANIZ OYUNUN BAŞINI KAÇIRMANIZA SEBEP OLACAKTIR. ÇETELER BİR LİDER İLE ELEMANLARDAN OLUŞUR VE EĞER BELİRLİ BİR SÜRE İÇİNDE SAFDIŞI BIRAKILMAZLARSA O SEVİYEYE YENİDEN BAŞLAMANIZ GEREKİR

DÖRT ÇETE SIRASI İLE METROYU İSKELEYİ, ARKA SOKAKLARI VE KIZ ARKADAŞINIZLA BULUŞACAĞINIZ YERE GIDEN CADDEYİ TUTMUŞLARDIR. METRO KİMİSİ METAL BORULARLA SİLAHLANMIŞ SOYGUNCULARLA DOLUDUR AMAÇLARI SIZI ÇEMBERE ALIP VURMAKTIR. ALDIĞINIZ HER DARBE İLE BİR MIKTAR ENERJİ KAYBEDECEK VE ENERJİNİZİN TÜMÜ BİTTİĞİ ANDA DA ÖLECEKSİNİZ.

KONTROL HER İKİ ELİNİZDE KULLANMANIZ GEREKECEĞİNDEN BIRAZ ZORDUR. HAREKET BIR ELLE DÖVÜŞ İSE DIĞERİ İLE SAĞLANIR. DÖVÜŞ TUŞLARI İLE ZIPLAYABİLİR SAĞ VEYA SOLDAN SALDIRI YAPABİLİRSİNİZ. BULUNDUĞUNUZ DURUMA BAĞLI OLARAK ÇEŞİTLİ HAREKETLER OTOMATİK OLARAK SEÇİLECEĞİNDEN SADECE ZIPLAYIP ZIPLAMAMAYA VE SALDIRACAĞINIZ YÖNE KARAR VERMENİZ YETERLİ OLACAKTIR HAREKETLER UÇARAK TEKME TERS TEKME YUMRUK VE KASIKLARA ATILABİLİNEN ETKİLİ VURUŞU İÇERİR BU HAREKETLERİN ÇOĞU BİR RAKİBİ ETKİLERSE DE UÇARAK ATILACAK TEKME VEYA SERİ HALDE YAPILACAK VURUŞLAR ONLARI KNOCK-OUT EDECEKTİR BİR KEZ ONLARI YERE DÜŞÜRDÜNÜZMÜ ÜZERLERİNE ÇIKARAK KAFALARINI EZEBİLİRSİNİZ.

BIRINCİ SEVİYEDE RAKİPLERİNİZİ METRO PLATFORMUNDAN İTEREK KOLAYCA ÖLDÜREBİLİRSİNİZ. ÇETE LİDERİ GEREKLİ MİKTARDA ELEMAN ÖLDÜRÜLDÜKTEN SONRA ORTAYA ÇIKACAK VE ÖLMESİ İÇİN OLDUKÇA FAZLA MİKTARDA VURUŞ GEREKECEKTİR. KULLANABİLECEĞİNİZ GÜZEL BIR HİLE ONU YERE DÜŞÜRMEK YADA PLATFORMDAN İTMEKTİR AKSİ TAKDİRDE HEM ENERJİ HEMDE ZAMAN YÖNÜNDEN SIKINTI ÇEKEBİLİRSİNİZ.

SKELE MOTORLU BİR ÇETE TARAFINDAN KONTROL EDİLİR VE BU BÖLÜMDE EKRAN İKİYE AYRILMIŞ DURUMDADIR. BİRİNCİ BÖLÜMDE MOTORSİKLETLİLER ÜZERİNİZE DOĞRU GELDİKÇE UÇARAK ATACAĞINIZ TEKMELER İLE ONLARI DÜŞÜRMENİZ GEREKECEKTİR İKİNCİ BÖLÜMDE DE METRODA OLDUĞU GİBİ ÜZERİNİZE ZİNCİRLERLE GELECEK OLAN MOTORSİKLETLİLERİ HAKLAMANIZ GEREKECEKTİR. LİDERLERİ İÇİN YİNE BİR KAÇ VURUŞ YAPMANIZ GEREKECEKTİR VE BU KEZ ZAMANINIZ DAHADA KISITLIDIR.

ARKA SOKAKLARI LİDERLERİ BİG BERTHA OLAN BIR KADINLAR ÇETESİ KONTROL ETMEKTEDİR. BİG BERTHA RUS GULLECİLERİNE BENZEYEN FAKAT İKİ KEZ DAHA GÜÇLÜ BİRİDİR. OLDUKÇA TEHLİKELİ SALDIRI TEKNİKLERİNE SAHİPTİR, BİLHASSA ÖN KOL VURUŞLARI VE YAKIN MESAFEDEN YAPACAĞI KAFA VURUŞLARINDAN SAKINMALISINIZ. ONU ÖLDÜRMEK İÇİN ENERJİSİNİ SIFIRA İNDİRMELİ VE BİR TREN GİBİ ÜZERİNİZE GELDİĞİ ANDADA SURATINA UÇARAK TEKME ATMALISINIZ. ELEMANLARI DA EN AZ ONUN KADAR TEHLİKELİ OLUP SİZE BIÇAK VE KAMÇILARLA SALDIRACAKLARDIR

SON BÖLÜMDE TEK BIR HAREKETLE ÖLDÜREBİLECEK USTALARA SAHİP BİR ÇETE İLE DÖVÜŞECEKSİNİZ. BİNANIN DIŞINDAKİ DÖVÜŞÜNÜZ BİTTİKTEN SONRA İÇERİ GİRECEKSİNİZ SİZİ BURADA TABANCASI İLE SON LİDER BEKLEMEKTEDİR. ÇETE ÜYELERİ SİZİ DOĞRAMAYA ÇALIŞIRKEN O DA VURMAYA UĞRAŞACAKTIR. OYUN BU BÖLÜMDEN SONRA TEKRAR METROYA DÖNER VE İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞIR.

TÜM OYUN BOYUNCA HAREKETLERE DAHA DA HEYECAN KATAN BİR MÜZİK VARDIR. SES EFEKTLERİ SADECE VURUŞLAR İLE SINIRLANDIRILMIŞ OLSADA BU ÇOK ÖNEMLİ DEĞİLDİR. ÇÜNKÜ MÜZİK SÜREKLİ OLARAK ÇALMAKTADIR. KARAKTERLER BÜYÜK VE ÇOK ÇEŞİTLİ HAREKETLER YAPABİLECEK ŞEKİLDE İYİ ANİME EDİLMİŞTİR. RENKLER OLDUKÇA İYİ KULLANILMIŞTIR; BIRİ ÖLDÜĞÜ ZAMAN CESET YERDE YATARKEN KAFASINDAN KANLAR GELMEKTEDİR.

BAZI KİŞİLER OYUNU ZEVKSİZ VE AHLAKİ AÇIDAN ZARARLI BULACAKTIR. BUNUNLA BİRLİKTE BİR ÇOK DEĞİŞİKLİĞİ OLAN ÇOK İYİ HAZIRLANMIŞ BİR SAVAŞ OYUNUDUR VE MÜKEMMEL GRAFİKLERE SAHİPTİR

SES	80
GRAFİK	93
OYNANABİLİRLİK .	78
DEVAMLILIK	65
SONUÇ	90
SİZİN AMSTRAD	91

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

BAZEN UFAK FARKLILIKLAR OLUYOR, FAKAT GENELDE AYNI.

PROHIBITION (INFOGAMES)

POLİS NEW YORK UN KENAR MAHALLELERİNDE HÜKÜM SÜREN SUÇLULAR İLE BAŞA ÇIKAMAMAKTADIR

SİZİN GİBİ BİR PARALI ASKER TAM ONLARIN ARADIĞI KİŞİDİR. EĞER BAŞARILI OLABİLİRSENİZ POLİS SİZİ PARAYA BOĞACAKTIR

GÖREVİNİZ KİRALIK KATİLLERİN TAMAMINI ÖLDÜRMEKTİR FAKAT DİKKATLİ OLUN ONLARDA KENDİLERİNİ ÖLÜME KARŞI KORUYACAKTIR

KATİLLERİN SAYISI SİZİ KORKUTMASIN, ONLARLA BAŞA ÇIKABİLECEĞİNİZİ ZANNEDİYORUZ. FAKAT ELLERİNDE REHİNELER OLMASI SEBEBİ İLE ÇOK DİKKATLİ OLMANIZ GEREKECEKTİR BU ELBETTEKİ PEK DÜRÜST BİR YOL DEĞİL.

BU KEZ MASUM İNSANLARA ZARAR VERMEMEK İÇİN YETENEKLERİNİZİN TAMAMINI KULLANMANIZ GEREKECEKTİR

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE HİÇBİR PROBLEM YOKTUR.

SİLAHINIZI HAREKET ETTİRMEK İÇİN JOYSTİCK INIZI İSTEDİĞİNİZ YÖNE HAREKET ETTİRİN, ATEŞ ETMEK İÇİNSE JOYSTİCK İN ÜSTÜNDEKİ FİRE DÜĞMESİNİ KULLANIN

EĞER KLAVYEYİ KULLANIYORSANIZ OYUNA BAŞLARKEN TANIMLADIĞINIZ TUŞLARI KULLANACAKSINIZ

DODGE DUŞMAN MERMİLERİNE KARŞI KORUNMANIN TEK YOLUDUR BU TUŞA BASILDIĞINDA DUŞMAN MERMİSİ BERTARAF EDİLECEKTİR, FAKAT BU İMKANIN SINIRSIZ OLDUĞUNU UNUTMAYINIZ

TAMAMLADIĞINIZ HER KONTRAT SİZE DOLARLAR GETİRECEK VE BİR ÜST DÜZEYE GEÇMENİZE İMKAN VERECEKTİR DAHA HIZLI KATİLLERİN OLDUĞUNDA UNUTMAYIN

SES	% 76
GRAFİK	% 84
OYNANABİLİRLİK	% 80
DEVAMLILIK	% 82
SUNUŞ	% 75
SİZİN AMSTRAD	% 81

ASPHALT (UBI SOFT)

YIL 1991.. YÜRÜRLÜĞE YENİ GİREN BİR KANUNLA ABD NİN BAZI BÖLÜMLERİNDE ARAÇLARIN SİLAH İLE TEÇHİZ EDİLMESİ MECBUR EDİLMİŞTİR.

MOTOSİKLETLİ ÇILGINLAR OTOYOLLARDA TERÖR HAVASI ESTİRMEKTE BU YOLLARI SAVAŞ ALANINA ÇEVİRMEKTEDİR.

BUNA RAĞMEN, BU MEYDAN OKUYUŞU KABULLENEREK YOLLARIN EN TEHLİKELİSİ OLARAK KABUL EDİLEN 14NCÜ OTOYOL ÜZERİNDEN GAZ KONTEYNERLERİNDEN OLUŞAN BİR KARGO YOLLAMAKTASINIZ

GİRDİĞİNİZ RİSKLERİN FARKINDA OLDUĞUNUZDAN KAMYONUNUZU 30 MM ZIRH GÜÇLENDİRİLMİŞ LASTİKLERİ M 16 OTOMATİK TÜFEKLERİ İLE TEÇHİZ EDİLMİŞ SİLAH YERLERİ, ALEV MAKİNASI VE MAYINLAR İLE GÜÇLENDİRMİŞ DURUMDASINIZ

ARTIK ONLARA KARŞI KOYABİLECEKSİNİZ

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

EKRAN KARIŞIK OLMADIĞINDAN HERHANGİ PROBLEM YOK.

SES	% 75
GRAFİK	% 79
OYNANABİLİRLİK	% 80
DEVAMLILIK	% 72
SUNUŞ	% 70
SİZİN AMSTRAD	% 75

Özel Teklif

Advanced Art Studio kullanabileceğiniz en iyi grafik ve çizim programıl
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

Özel Teklif

Bilgisayar Örtüleri
Özel Abone Fiyatları

CPC 464, 6128 Yeşil Monitör	10.000.-TL.
CPC 464, 6128 Renkli Monitör	11.000.-TL.
PCW 8256, 8512 set	12.500.-Tl
PC 1512, 1640 set	12.000.-TL.

Özel Teklif

Quickshot II. Turbo Joystick Micro switchli, sağlam ve dayanıklı
Özel Abone Fiyatı 25.000.-TL

Sizin AMSTRAD

ABONE ve SIPARIŞ FORMU
Geçerlilik: 31 10 1988

Abone

Türkiye dahili	42.000.-TL.	☐
K.K T.C.	50.000.-TL.	☐
Avrupa	65.000.-TL.	☐

_____ 88 sayısından itibaren

Abone ücreti olarak yukarıda belirtilen tutarı, banka hesabınıza yatırdım Banka dekont fotokopısı ilişiktedir. Abone işlemlerinin tamamlanarak, dergilerimin aşağıdak. açık adresime gönderilmesini rica ederim

Sipariş

Rainbird Advanced Art Studio	Abone	Normal	
CPC 464, 664, 6128 Sadece Disk	30.000.-	37.500.-	☐

Quickshot II Turbo Joystick CPC 464, 664, 6128	Abone	Normal	
Amstrad Seçeneklı	27.500.-	33.600.-	☐

Bilgisayar Örtüleri

	Abone	Normal	
CPC 464 Yeşil	10.000.-	12.000.-	☐
CPC 464 Renkli	11.000.-	13.000.-	☐
CPC 6128 Yeşil	10 000.-	12.000.-	☐
CPC 6128 Renkli	11 000.-	13.000.-	☐
PCW 8256, 8512	12 500.-	15.000.-	☐
PC 1512, 1640	12.000.-	14.000.-	☐

TOPLAM: TL.

Sıparışlerım tutarını banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktedir. Siparişlerimın aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim

Sızın Amstrad Abone No: .....
Benim Bılgisayarım Amstrad . . . . . Monitör

Adım Soyadım : .....
Adresim . . . . . .

..... İmza.

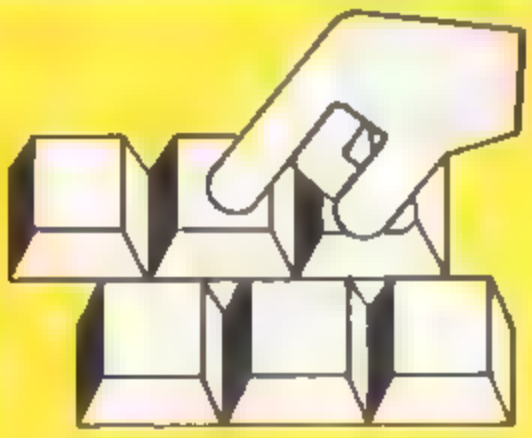
Sıparış Tarihi

Abone ve sıparış tutarını yatırabileceğiniz banka hesap numaraları:

Yapı ve Kredi Taksım Şb. 1850-7 ☐
Türkiye İş Nışantaşı Şb. 995366 ☐
Akbank Rumeli Caddesi Şb. 1525-5 ☐

Bütün gönderılerde hava postası kullanılır.

Yukarıda fiyatlara posto ve KDV dahildir.



PROGRAM

ZİHİN JİMNASTİĞİ

Zihin jimnastiği sizi günlerce meşgul edebilecek zevkli bir bulmacadır. Ekran 5x5 şeklinde kutucuklara ayrılmış ve her sıra beş ayrı renkten oluşan değişik şekillerden biriyle doldurulmuştur.

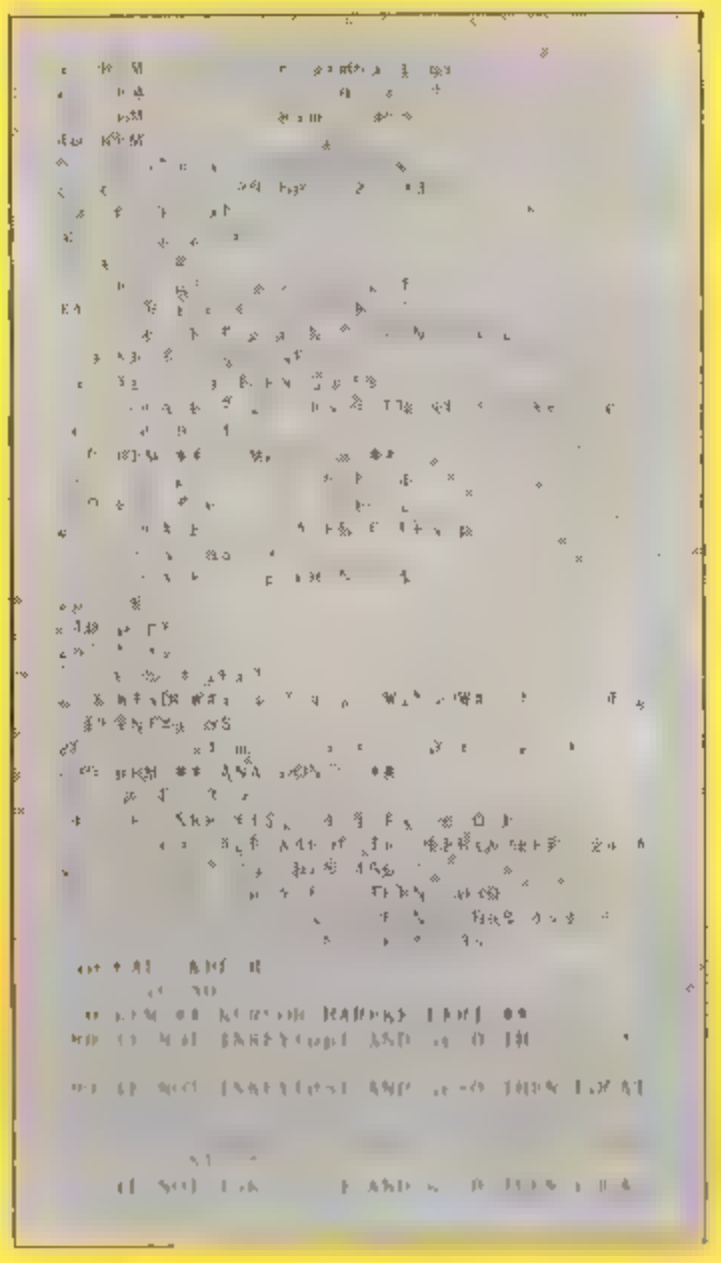
Derginizden sizlere
ilginç bir oyun.
Altta sıralanan listeleri
yazın,
zor ve sürükleyici
bir oyuna sahip olun.

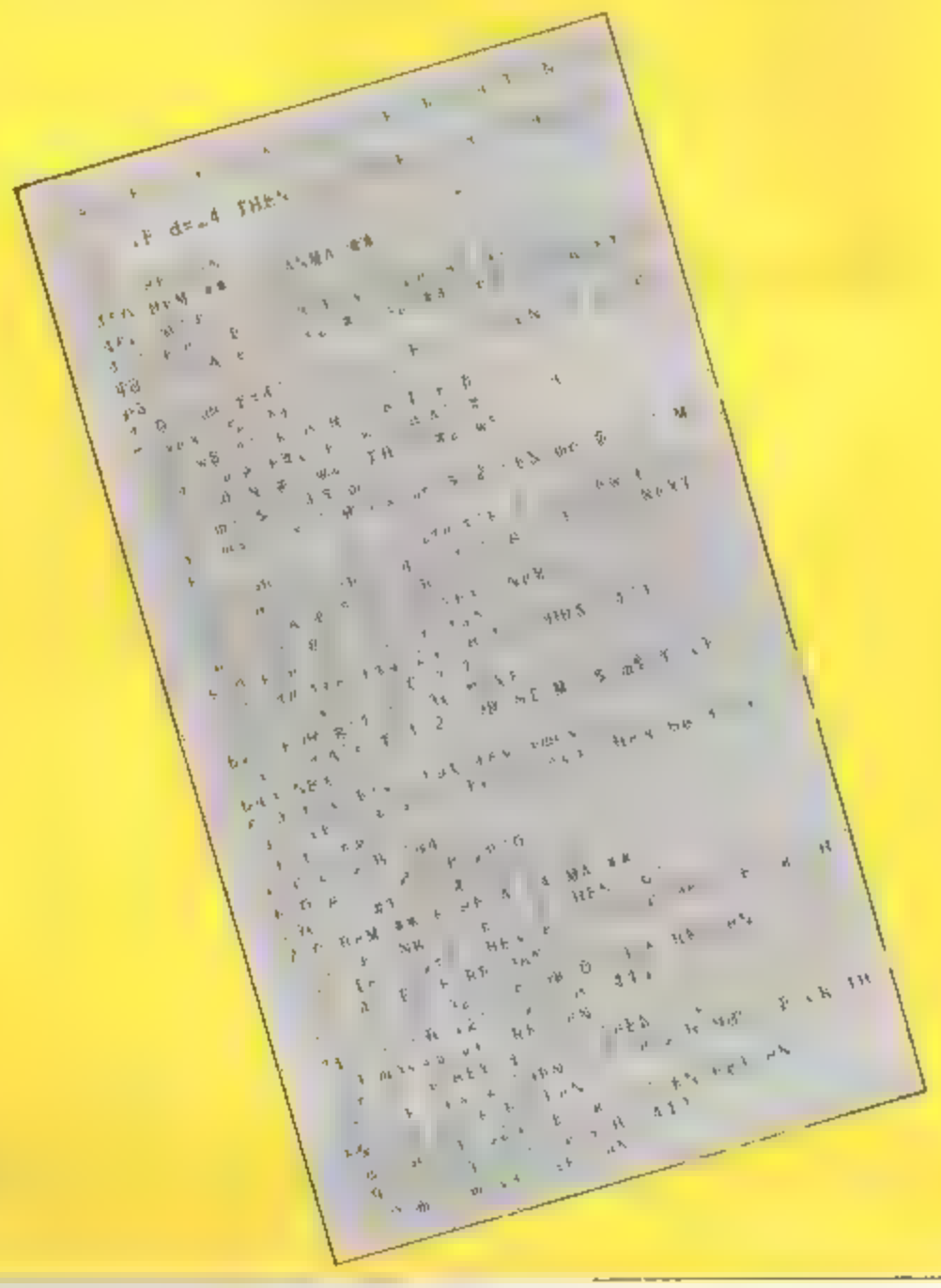
Oyunun başında, kutulardan biri boş kalacak şekilde ekran duzenlenir Tabii ekranda şekillerden biri de dört tane gözükur. Ekranda dört adet olarak yer alan şekil sol altta ayrıca gösterilir. Sonra kutular, sağa ve sola doğru sıralar,aşağı ve yukarı kolonlar halinde hareket ettirilerek karıştırılır. Sizin göreviniz bu karmaşayı düzenlemek ve sonuçta sıra veya kolon olarak benzer şekilleri uygun yerlere yerleştirmektir.

Sıralar ve kolonlar üzerindeki hareketlerinizi belirlemek, en zeki kişiler için bile zor bir uğraşa dönuşecektir.

I. seviye en kolay olanıdır. Hem sıraları hem de kolonları uçlarda istediğiniz kadar kaydırabilirsiniz. Fakat merkezdeki üçlünun her yönde hareket ettirilebilmesi için boş olması gerekir. II. seviyede işler biraz daha zorlaşacaktır. Çünkü ortadaki üçlünün hareketleri iki kare ile sınırlanmıştır. Bu oyunu oynarken Joystick veya Kürsör tuşları ile Space Bar'ı kullanabilirsiniz. İlk ekran düzenlendiğinde üst I. sıra ve sol I. kolon yanında yer alan hareket çubuklarını göreceksiniz. Sıraları ve kolonları kaydırmak için bu çubukları dilediğiniz yere getirmelisiniz. Joystick ile oynuyorsanız hareket çubuğunu istediğiniz yere getirerek joystığı kayma yapacağnız yönde itin ve aynı anda Fire tuşuna basın. Kürsör tuşları ile oynuyorsanız hareket çubuğunu istediğiniz yere getirerek, istenilen yön tuşuna basarken aynı anda Space Bar a basınız.

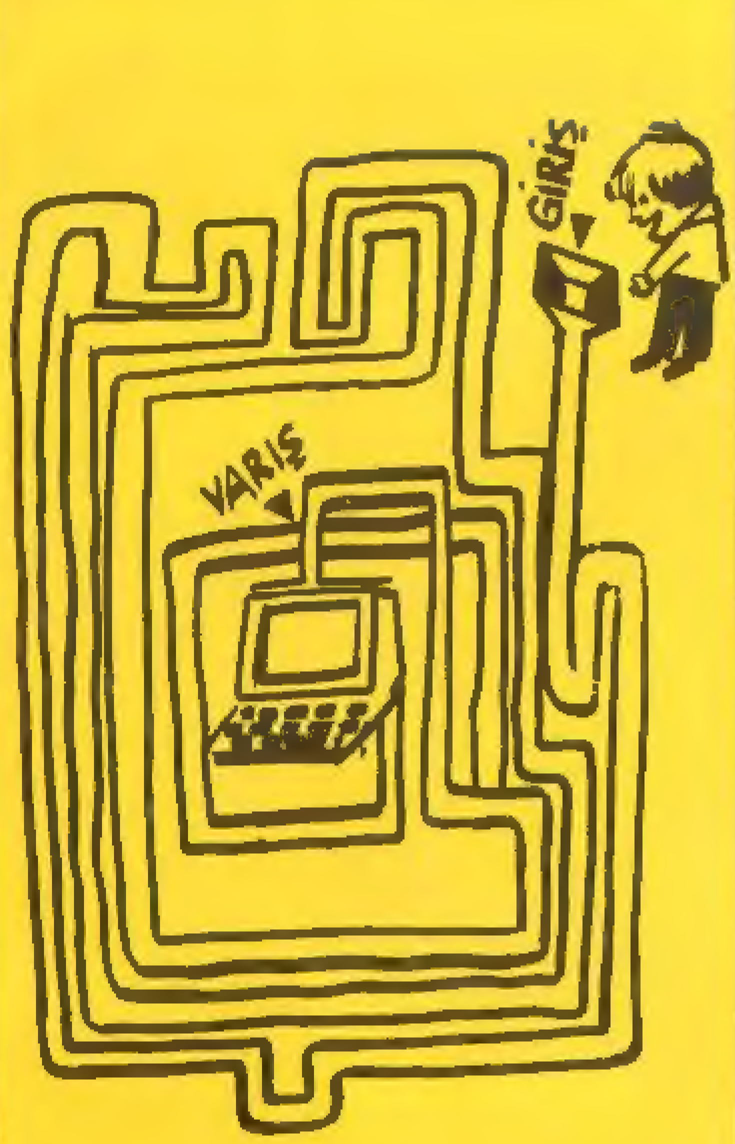
Bol şans. Bu oyun sizlere başta zor gözükse de başarabilirsiniz.





PROGRAM

```
810 IF INKEY(le)<>0 THEN 860
820 IF lev=2 THEN a=1:GOSUB 1000:IF ok T
HEN 840 ELSE RETURN
830 GOSUB 950:IF ok=0 THEN RETURN
840 GOSUB 1360:GOSUB 1530
850 mov=mov+1:RETURN
860 IF INKEY(ri)<>0 THEN RETURN
870 IF lev=2 THEN a=5:GOSUB 1000:IF ok T
HEN 900 ELSE RETURN
880 GOSUB 980
890 IF ok=0 THEN RETURN
900 GOSUB 1290:GOSUB 1530
910 mov=mov+1:RETURN
920 a=c/2-2:ok=0
930 FOR p=1 TO 5:IF x(a,p)=0 OR a=1 OR a
=5 THEN ok=1
940 NEXT:RETURN
950 a=d/4:ok=0
960 FOR p=1 TO 5:IF x(p,a)=0 OR a=1 OR a
=5 THEN ok=1
970 NEXT:RETURN
980 ok=0:a=c/2-2
990 IF a=1 OR a=5 OR x(a,1)=0 THEN ok=1:
RETURN ELSE RETURN
1000 a=d/4:ok=0
1010 IF a=1 OR a=5 OR x(4,a)=0 THEN ok=1
:RETURN ELSE RETURN
1020 LOCATE c,1:PRINT" ":LOCATE 4,d:PRIN
T" ":RETURN
1030 REM ** CIKMA **
1040 a=1:GOSUB 1020
1050 SOUND 7,2000,50,7:SOUND 7,3000,50,7
1060 GOSUB 2800:GOTO 90
1070 REM ** TUS BEKLEME **
1080 LOCATE 3,23:PEN 0:PRINT a$(0)
1090 LOCATE 7,25:PEN 6:PRINT"bir tus";
1100 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18
1110 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(20);
1120 LOCATE 5,25:PRINT SPC(12)
1130 RETURN
1140 REM ** ASAGI SCROLL **
1150 n=x(a,5)
1160 FOR f=5 TO 2 STEP -1
1170 x(a,f)=x(a,f-1)
1180 NEXT
1190 x(a,1)=n
1200 RETURN
1210 REM ** YUKARI SCROLL **
1220 n=x(a,1)
1230 FOR f=1 TO 4
1240 x(a,f)=x(a,f+1)
1250 NEXT
1260 x(a,5)=n
1270 RETURN
1280 REM ** SAGA SCROLL **
1290 n=x(5,a)
1300 FOR f=5 TO 2 STEP -1
1310 x(f,a)=x(f-1,a)
1320 NEXT
1330 x(1,a)=n
1340 RETURN
1350 REM ** SOLA SCROLL **
1360 n=x(1,a)
1370 FOR f=1 TO 4
1380 x(f,a)=x(f+1,a)
1390 NEXT
1400 x(5,a)=n
1410 RETURN
1420 NEXT:NEXT:RETURN
1430 REM ** YUKARI/ASAGI YAZMA **
1440 g=1
1450 FOR f=4 TO 20 STEP 4
1460 LOCATE a*2+1,f:PEN x(a,g)
1470 PRINT a$(x(a,g))
1480 SOUND 7,a*15,3,7
1490 g=g+1
1500 NEXT
1510 RETURN
1520 REM ** SOLA/SAGA YAZMA **
1530 g=1
1540 FOR f=6 TO 14 STEP 2
1550 LOCATE f,a*4:PEN x(g,a)
1560 PRINT a$(x(g,a))
1570 SOUND 7,a*20,3,7
1580 g=g+1
1590 NEXT
1600 RETURN
1610 REM ** KARISTIRMA **
1620 sp=RND*4+1:sp2=RND*4+1
1630 IF sp>1 AND sp<5 AND sp2>1 AND sp2<
5 THEN 1620
1640 sp$=a$(x(sp,sp2)):sp=x(sp,sp2)
1650 LOCATE (sp+2)*2,sp2*4:PEN 0:PRINT a
$(0):x(sp,sp2)=0
1660 LOCATE 3,23:PEN sp:PRINT sp$
1670 FOR m=1 TO 12
1680 FOR r=1 TO 4
1690 ON r GOSUB 1710,1760,1810,1860
1700 NEXT:NEXT:RETURN
1710 a=1:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1150:GOS
UB 1440:NEXT
1720 FOR p=2 TO 4
1730 IF x(1,p)=0 THEN a=p:GOSUB 1360:GOS
UB 1530
1740 NEXT
1750 RETURN
1760 a=5:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1220:GOS
UB 1440:NEXT
1770 FOR p=2 TO 4
1780 IF x(5,p)=0 THEN a=p:GOSUB 1290:GOS
UB 1530
1790 NEXT
1800 RETURN
1810 a=1:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1360:GOS
UB 1530:NEXT
1820 FOR p=2 TO 4
1830 IF x(p,1)=0 THEN a=p:GOSUB 1220:GOS
UB 1440
1840 NEXT
1850 RETURN
1860 a=5:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1290:GOS
UB 1530:NEXT
1870 FOR p=2 TO 4
```




```
1880 IF x(p,5)=0 THEN a=p:GOSUB 1150:GOS
UB 1440
1890 NEXT
1900 RETURN
1910 REM ** BASLAMA EKRANI **
1920 FOR f=0 TO 15:INK f,0:NEXT
1930 a=24:b=60:c=126:d=102
1940 IF HIMEM<&A6FE THEN SYMBOL AFTER 2
15
1950 SYMBOL 235,b,a,a,b,b,b,c,c
1960 SYMBOL 236,c,c,b,b,b,a,a
1970 SYMBOL 237,0,a,a,a,a,a,c,c
1980 SYMBOL 238,c,c,a,a,a,a,a
1990 SYMBOL 239,0,0,d,d,d,d,a,a
2000 SYMBOL 240,a,a,d,d,d,d
2010 SYMBOL 241,0,d,d,66,66,d,b,a
2020 SYMBOL 242,a,b,d,66,66,d,d
2030 SYMBOL 243,0,0,c,c,66,66,90,90
2040 SYMBOL 244,90,90,66,66,c,c
2050 SYMBOL 245,15,15,28,28,28,28,8,8
2060 SYMBOL 248,240,224,224,224,192,192,128,
128,0
2070 SYMBOL 249,15,14,14,12,12,8,8,0
2080 SYMBOL 250,0,16,16,48,48,112,112,24
0
2090 SYMBOL 251,0,1,1,3,3,7,7,15
2100 SYMBOL 252,128,64,64,32,32,16,16,0
2110 SYMBOL 253,0,0,0,4,4,2,2,1
2120 SYMBOL 254,1,3,3,7,7,7,15,15
2130 SYMBOL 255,240,240,224,224,224,192,
192,128
2140 f$=CHR$(8)+CHR$(10)
2150 a$(0)=CHR$(147)+f$+CHR$(147)
2160 g=235
2170 FOR f=1 TO 5
2180 a$(f)=CHR$(g)+f$+CHR$(g+1)
2190 g=g+2
2200 NEXT
2210 b$=CHR$(214)+f$+CHR$(213)
2220 q$=CHR$(24)+"Q"+CHR$(24)+"  C I K M
A "
2230 MODE 0:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
2240 LOCATE 5,2:PEN 12:PRINT STRING$(11,
143)
2250 LOCATE 5,23:PEN 11:PRINT STRING$(11
,143)
2260 LOCATE 15,2:PEN 11:PRINT CHR$(254)
2270 FOR f=3 TO 22:LOCATE 5,f:PEN 12:PRI
NT CHR$(133)
2280 LOCATE 15,f:PEN 11:PRINT CHR$(138):
NEXT
2290 LOCATE 5,23:PEN 12:PRINT CHR$(255)
2300 FOR g=3 TO 19 STEP 4
2310 FOR f=5 TO 12 STEP 2
2320 LOCATE f,g:PEN 11:PRINT CHR$(138)CH
R$(143)CHR$(248)
2330 LOCATE f,g+1:PRINT CHR$(138):LOCATE
 f,g+2:PRINT CHR$(138)
2340 LOCATE f,g+3:PRINT CHR$(249)
2350 LOCATE f,g:PEN 12:PRINT CHR$(253)
2360 LOCATE f,g+3:PEN 12:PRINT CHR$(251)
CHR$(143)CHR$(133)
2370 LOCATE f+2,g+2:PRINT CHR$(133)
2380 LOCATE f+2,g+1:PRINT CHR$(133)
2390 LOCATE f+2,g:PRINT CHR$(250)
2400 LOCATE f+2,g+3:PEN 11:PRINT CHR$(25
2)
2410 NEXT:NEXT:PRINT CHR$(22)CHR$(0)
2420 MOVE 46,62:DRAWR 62,0,6:DRAWR 0,-62
:DRAWR -62,0:DRAWR 0,62
2430 INK 6,26:INK 7,2:INK 11,1:INK 12,21
:INK 13,0:INK 14,20
2440 RETURN
2450 REM ** RANDOM SEMBOLLERI **
2460 FOR f=1 TO 5:c(f)=0:NEXT
2470 RESTORE 2530:FOR f=1 TO 5
2480 c=RND*4+1
2490 IF c(c)=1 THEN 2480
2500 c(c)=1:col(f)=c
2510 READ n:INK col(f),n
2520 NEXT
2530 DATA 6,22,16,24,26
2540 FOR g=1 TO 5:FOR f=1 TO 5
2550 x(f,g)=g:NEXT:NEXT
2560 FOR f=1 TO 5:c(f)=0:NEXT
2570 FOR f=1 TO 5
2580 c=RND*4+1
2590 IF c(c)=1 THEN 2580
2600 c(c)=1:d$(f)=a$(c)
2610 NEXT
2620 FOR f=1 TO 5:a$(f)=d$(f):NEXT
2630 RETURN
2640 REM ** M/C CHECK **
2650 pk=&3FFF:MEMORY pk-1
2660 RESTORE 2850
2670 FOR f=&4000 TO &4037
2680 READ a$:av=VAL("&"+a$):POKE f,av:ch
k=chk+av:NEXT
2690 IF chk<>6474 THEN PRINT"data yazili
m hatasi":LIST 2850- ELSE RETURN
2700 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:
BORDER 0
2710 LOCATE 5,10:PEN 1:PRINT"[";:PEN 2:P
RINT"J";:PEN 1:PRINT"]OYSTICK"
2720 LOCATE 9,12:PRINT"VEYA"
2730 LOCATE 6,14:PRINT"[";:PEN 2:PRINT"K
";:PEN 1:PRINT"]EYBOARD"
2740 IF NOT INKEY(45) THEN up=72:do=73:l
e=74:ri=75:fi=76:GOTO 2770
2750 IF NOT INKEY(37) THEN up=0:do=2:le=
8:ri=1:fi=47:GOTO 2770
2760 GOTO 2740
2770 CLS:LOCATE 4,10:PRINT"SEVIYE"
2780 LOCATE 7,12:PEN 2:PRINT"1";:PEN 1:P
RINT" veya ";:PEN 2:PRINT"2"
2790 IF NOT INKEY(64) THEN lev=1:RETURN
2795 IF NOT INKEY(65) THEN lev=2:RETURN
2796 GOTO 2790
2800 LOCATE 1,1:PEN 6:PRINT"SEVIYE SECIM
I (E/H)";:k$=""
2810 k$=UPPER$(INKEY$)
2820 IF k$="E" THEN lev=3-lev:GOSUB 2840
:GOTO 1110
2830 IF k$<>"H" AND k$<>"" THEN 1110 ELS
E 2810
2840 LOCATE 5,24:PEN 6:PRINT" BEST :";mo
v(lev):RETURN
2850 DATA 3E,32,FF,3F,11,AC,00,21,50,00,
36,05,F5,F6
2860 DATA 06,05,D5,E5,C5,CD,F0,BB,C1,B6,
20,07,38,FF
2870 DATA 3E,3C,32,FF,3F,E1,11,40,00,19,
D1,10,E7,F1
2880 DATA 3D,20,D9,21,40,00,19,EB,E1,19,
10,C9,E1,C9
```

SAD

Bruce Lee
VIDEO DIGITISER

Sanderson

PC 1512 / PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640. Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR

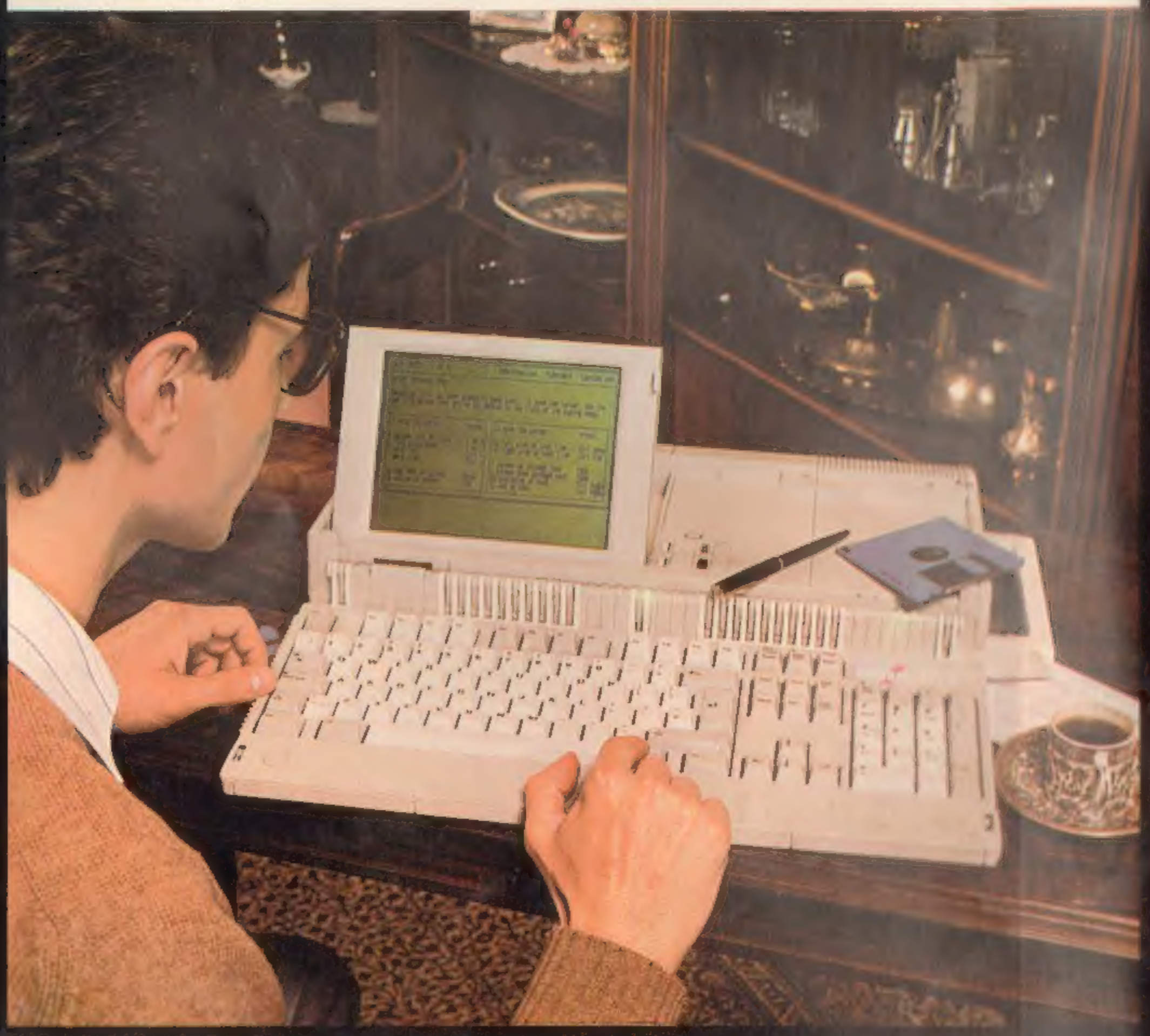
Büronuzu yanınızda taşıyın.

AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

Gidebileceğiniz heryere büronuzu da götürebilmek! Uçan halıya binmek gibi... İnanılmaz.
Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.
İstediğiniz heryerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelde, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve heryere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

PPC 640: 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direk bağlantı.
Mirror II iletişim yazılımları.

PPC 512: 512 K RAM bellek. Mikrosoft MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SÖMER HAN No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR